POWER UNLIMITED

MEGA GLAZEN BOL SPECIAL
2017 GAAT GESCHIEDENIS SCHRIJVEN!

SUPER MARIO RUN
HET WONDER IS GESCHIED

WAT HEB IK NOU GEDAAN?
DE PIJNLIJKSTE KEUZES IN GAMES

GETEST
DE BESTE CONTROLLER OOIT!

SCHATRIJK DANKZIJ GAMES
WIE VULT ZIJN ZAKKEN HET HARDST?

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

WWW.PU.NL
FEB 2017
BP € 4,95





PLUS: DRAGON QUEST VIII IS DE BESTE UIT DE SERIE • ER IS WEER HOOP VOOR LIGHT GUN GAMES • MARVEL VS CAPCOM: INFINITE LIJKT ALLES GOED TE DOEN • PERSONA 5 MÓET JE GAAN SPELEN • STUURLOZE ONDERWATERCOMBAT IN DILUVION • EEN ONBETAALBARE PURETRO • GEEF JE GAMES EEN NIEUW LEVEN • GRADDUS DEMONSTREERT ZIJN UNIEKE UITVINDING • BATMAN: THE TELLTALE SERIES: HE'S BAD! • HAAL JE VITA UIT HET STOF VOOR AIR RACE SPEED • NIEUWE RUBRIEK: PUUR OBSCUUR • DE OCULUS RIFT IS EINDELIJK COMPLEET • GAME-MONUMENT: SONIC THE HEDGEHOG • EN NOG VEEL MEER...



INHOUD

Pag. 022

Persona 5 is typisch zo'n 'Rivella game': een beetje vreemd maar wel lekker. In Japan is ie al lang uit, maar hier verwachten we 'm pas half februari. Wouter laat je vast kennismaken met de vier belangrijkste personages.



Pag. 042



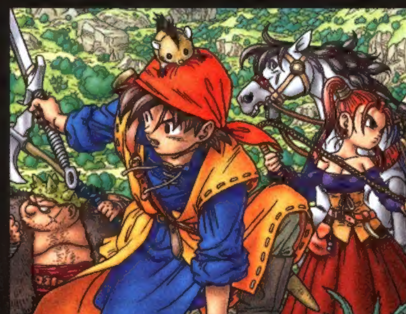
Pag. 058



Pag. 028



Pag. 062



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEW

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

DE TURBO EROP

Jongens, er is een tijd van komen en er is een tijd van gaan, en de tijd van gaan is nu gekomen. Na bijna twintig jaar (juni 2007 was z'n eerste nummer) heeft Jan besloten vanwege privéomstandigheden al zijn werkzaamheden voor Power Unlimited met onmiddellijke ingang te staken. En hoewel we hem natuurlijk enorm gaan missen en ik hem bij deze persoonlijk bedank voor alles wat hij voor PU betekend heeft, kunnen we niet anders dan zijn beslissing respecteren. Omdat deze beslissing tijdens de productie van deze PU is genomen, zul je Jan alleen nog prominent tegenkomen in onze mega Glazen Bol Special en de strip van Jordi. Hoe jammer ook; we moeten verder, en aan mij de taak om op zoek te gaan naar een nieuwe hoofdredacteur. Ach, als ouwe rot heb ik wel voor hetere vuren gestaan, dus we zetten gewoon de turbo erop en ik beloof je dat we alle PU-lezers met het volgende nummer op vele fronten aangenaam gaan verrassen én ik dan een nieuwe hoofdredacteur heb gevonden. Daar kunnen jullie me aan houden. En Jan, het ga je goed! ● *Ed*





WE GAAN KNALLEN IN 2017!

IEMAND MOET HET DOEN

Tjeerd vierde het nieuwe jaar in Spanje en zoals gebruikelijk ging dat gepaard met een bordje vol druiven. De Spaanse traditie wil namelijk dat iedereen op de laatste klokslagen van het oude jaar, per slag een druif eet. Elke druif symboliseert een maand van het nieuwe jaar, en je moet dus flink doorkauwen wil je die allemaal op tijd achter de kiezen hebben. We voorspellen een turbulent jaar, want ergens bij augustus schoot er eentje bij 'm in het verkeerde keelgat. [Volgend jaar maar weer gewoon een schaaltje bruin fruit, Tjeerd? Bitterballen, voor het geval je dat nog niet wist - Ed].



Tjeerd



At deze maand...

... mijn bolle buikje vol. Niet alleen tijdens kerst en oud & nieuw, maar ook om ál het eten en drinken voor te proeven dat dit jaar geserveerd gaat worden tijdens mijn eigen bruiloft. Ik heb nog steeds hoofdpijn van de kater...

Jurjen



Gamede deze maand...

... gezellig met m'n familie. Vooral 3D turn-based multiplayer.

JJ



Verbleef deze maand...

... voor exact de 34ste keer in Londen. En dit was de eerste keer privé. Kon ik eindelijk eens zien waar ik in vijftien jaar PU allemaal in een taxi langs gesjeesd ben.

Ondertussen...

Keek deze maand...

... een fantastische vijfdelige documentaire over O.J. Simpson (hier samen met Donald Trump). Niet alleen een huiveringwekkend relaas over de downfall van een van de bekendste sporters ter wereld, maar ook een schokkend tijdsbeeld over racisme in Amerika.



Ed

Was deze maand...

... voor een groot deel in The High North van het land, waar ze nog geen consoles hebben uitgevonden. Dus was ik zeer blij met het gezelschap van de good ol' Vita. Hij doet het nog!



Wouter

Samuel



Ving deze maand...

... álle Pokémon die Alola (lees: Pokémon Sun & Moon) rijk is! Kan niet wachten om ze allemaal toe te voegen aan m'n verzameling van de vorige generatie, voor een complete 801 verschillende monsters. Nu nog wachten op #802: Marshadow!

Florian



Ging deze maand...

... los op de gloednieuwe Kaby Lake processors van Intel en nieuwe moederboards met de Z270 chipset. Check het schokkende resultaat op PU.nl!

Graddus



Kreeg deze maand...

... geen genoeg van Star Wars: Rogue One. Zelfs bij m'n derde bioscoopbezoek bezorgde de pure epicness van het laatste halfuur me kippenvel!

Wordt vervolgd...

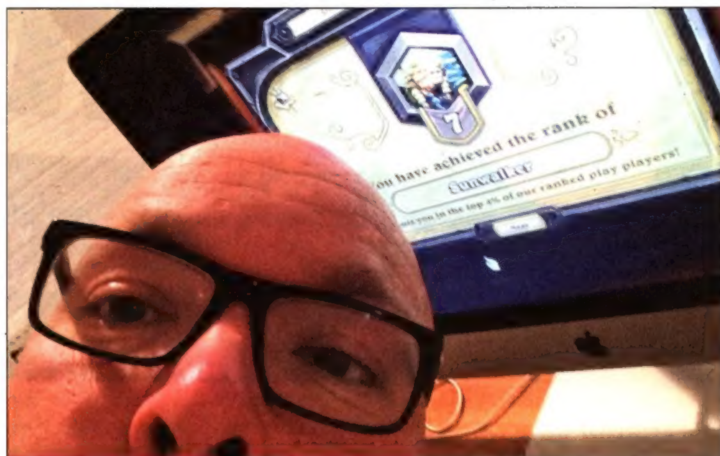
STEMADVIES



Vuurwerk en alcohol... dat is een gevaarlijke combinatie, maar ter geruststelling kunnen we jullie mededelen dat Florian gelukkig geen van z'n vingers is kwijtgeraakt, en dus in staat was om voor dit nummer de Oculus Touch controllers uitgebreid te testen (zie pag. 54 en 55).

Vrijwel alle PU-redacteuren vinden het tof om tijdens oud & nieuw wat vuurwerk af te steken, alleen Ed is een groot tegenstander van die shit, en dat heeft alles te maken met het feit dat zowel zijn opa als zijn vader professionele brandweermannen waren. "Klopt", antwoordde onze eindbaas desgevraagd, "ik heb mede daarom een bloedhekel aan vuurwerk gekregen, en ben ook blij met die antivuurwerkpartij die Jan Dijkgraaf onlangs heeft opgericht. Mijn stem gaat in maart dan ook naar GeenPijl!"

WEER EENS WAT ANDERS DAN SJOELEN



Yep, dit is inderdaad het eierhoofd van Jurjen, de enige fanatieke Hearthstone speler bij PU. Zó fanatiek dat onze Assenaar zelfs op oudjaarsavond nog verwoede pogingen deed om z'n hoge ranking te verbeteren.

Als Hunter-speler is hij niet zo gecharmeerd van de nieuwe kaarten van Mean Streets of Gadgetzan (zie pag. 67) maar toen hij zijn oude deck er weer bij pakte en in z'n tweede beurt na de Coin heel sneaky z'n Cloacked Huntress en drie Secrets speelde, moest zijn tegenstander zo lang nadenken, dat ie zelfs effe tijd had voor een slokje champagne en een oliebol tussendoor.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ook in 2017 blijven we ons vernieuwen, en dat zullen jullie vanaf het volgende nummer absoluut gaan merken, zoals ik in mijn Redactioneel al meldde. Maar... wie het oude niet eert, is het nieuwe niet weerd (eigen variant), dus hebben we besloten met ingang van dit nummer mijn Ouden Doosch in ere ter herstellen en elke maand een toepasselijke pagina(fragment) op te diepen uit mijn zo gekoesterde archief.

Ik trap af met een strip van onze Jordi omdat hij deze maand de Kulum voor z'n rekening neemt. Tot mijn eigen verrassing moest ik teruggaan tot 2004(!) om het nummer te vinden waarin Jordi met z'n strip debuteerde. De Framedrop die ik selecteerde, is dan ook bijna dertien jaar geleden gemaakt. Wat een baas om al zo lang zulke toffe shit voor ons te tekenen!

ED

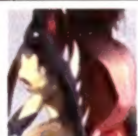


PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Nieuw woord

Als je goed oplet op PU.nl, dan leer je regelmatig iets. Zoals gloednieuwe toevoegingen aan je woordenschat! Onder een nieuwtje over zeer exclusieve sneakers die geïnspireerd zijn door de SNES (controller) kwam Wouter-Morphy niet alleen met een prachtige review van de betreffende schoenen, maar ook met een heerlijk woord dat niet vaak genoeg gebruikt wordt: barbarij. Hoewel wij het meer Aliens-wannabe gympies vinden...



Wouter-Morphy 24 — 18 uur geleden — Reageer

Hier zijn dus tien SNES controllers voor vermoord. Voor een stel lelijke BTTF wannabe gimpies. Pure barbarij.

CHECK!
PU.nl/SNESneakers

Kingdom Huh?

Er ligt weer een Kingdom Hearts digitaal remaster pakket met een onbegrijpelijke titel en een vage code erachter in de winkels, en die kwam ook op onze (meestal) maandelijkse releaselijst voor. Reden genoeg voor iemand om in het verleden te duiken:



davidvantoor90 — 2 dagen geleden — Reageer

Hmm.... Tijd om maar weer mijn GBA, 3ds, ds, ps2, ps3, ps4, psp, android tablet(x2) erbij te pakken om Kingdom hearths 1, 2, 2.5, chain of memories, unchained, birth by sleep, coded, 358/2 days, en alles wat ik verder nog mis te spelen.
Om vervolgens 10% van het verhaal te snappen... worth it? probably.

CHECK!
PU.nl/Releasesjanuari2017

Dichterlijke vrijheid

We proberen elk jaar weer origineel te zijn met onze video-eindejaarscontent op PU.nl, waardoor we dit jaar een beetje te overambitieus waren. Ons idee om een Awards Show te maken die Ed presenteerde en waarbij de overige PU-redacteurs in het publiek zaten om commentaar te geven, werd wegens tijdgebrek helaas alleen een Awards Show die Ed presenteerde. Op zich is dat natuurlijk ook best leuk, maar velen hadden duidelijk meer verwacht. Dus was er (onder veel andere) het volgende commentaar:



L00n3y 28 — 3 dagen geleden — Reageer

Van deze gold awards had ik meer last van mijn aambeien.....



Dokkum-duiveltje 31 — 2 dagen geleden

Aambeien vallen nu ook wel ver buiten het seizoen. Uit de kassen hoef ik ze niet. In juli heb je ze weer van de volle grond bij Appie

CHECK!
PU.nl/GoldAwards4



ESPORTS UPDATE

Ook in het nieuwe jaar is er weer genoeg te bekijken op het gebied van eSports. Zo staat het zevende seizoen van League of Legends op het punt van beginnen, komt er een enorm CS:GO toernooi aan en zijn er zelfs genoeg spelers voor een Call of Duty: Infinite Warfare toernooi.

• PSV heeft van Ajax door Romal gewonnen in de eerste FIFA eSports-confrontatie tussen de twee. In de ArenA verdedigde Koen Weijland de eer van Ajax en Romal Abdi (midden) speelde voor de Eindhovenaren. De eerste pot won PSV met 1-0 en ook het tweede potje werd, na penalty's, door Romal gewonnen.



• We blijven effe bij FIFA, want ook Heracles Almelo heeft een eSporter aangetrokken. Bryan Hessing heeft namelijk een voltijd contract(!) gekregen bij de eredivisieclub uit Almelo. En er zullen ongetwijfeld nog meer Nederlandse clubs volgen, want AZ, Vitesse, Excelsior, FC Utrecht en Willem II zijn eveneens op zoek naar een FIFA-speler.



• Ook al zat ie aan het eind van het jaar effe in een dip, Hearthstone-speler Thijs was desondanks wel genomineerd voor eSporter van het Jaar, een verkiezing georganiseerd door Red Bull. Helaas won hij niet; Counter-Strike speler S1mple van NaVi kreeg de meeste stemmen en is dus eSporter van het Jaar 2016 geworden.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GO

22-29 januari - Eleague Major 2017 $ 1.000.000
15-19 februari - Dreamhack Masters Las Vegas $ 450.000

De Eleague Major is een van de meest prestigieuze Counter-Strike: GO toernooien; er is maar liefst een miljoen dollar te winnen door de deelnemende teams.

LEAGUE OF LEGENDS

Vanaf 19 januari - LCS Europe $ 100.000

Het zevende seizoen van League of Legends staat op het punt van beginnen. De prijzenpot is verdubbeld ten opzichte van voorgaande jaren en de opzet van de competitie is veranderd. Het is aan Fabian 'Febiven' Diepstraten (H2K) en Joey "YoungBuck" Steltenpool (coach G2) om zich met hun team te plaatsen voor de finales.

DOTA 2

23-26 februari - Starladder i-League Starseries $ 300.000

We moeten nog effe wachten tot april voordat de toernooien beginnen waarin er weer miljoenen te verdienen zijn, maar er is tot die tijd zeker nog wel wat te zien wat DotA 2 betreft.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

10-12 februari – Call of Duty World League: Atlanta Open $ 200.000

Het eerste grote Call of Duty toernooi van 2017, waarin teams vanuit de hele wereld kans maken op een van de zestien tickets om te kunnen strijden om een deel van de prijzenpot van $ 200.000.



"Guess it wasn't meant to be this time 😢"



RotterdaM twitter: @RotterdaM08

StarCraft II commentator Kevin 'RotterdaM' van der Kooi is teleurgesteld dat team Nederland in de kwartfinales door Polen werd uitgeschakeld in de Nation Wars, een leuk toernooi met een relatief kleine prijzenpot. Vorig jaar werd Nederland ook al door Polen uitgeschakeld.



"We fucking did it! Ongelofelijke prestatie van het team!"



ChrisJ twitter: @chrisJcsgo

Chris 'ChrisJ' de Jong is blij omdat hij zich met zijn team Mousesports heeft weten te kwalificeren voor de Eleague Major die eind januari plaatsvindt en waar een miljoen dollar te winnen is.

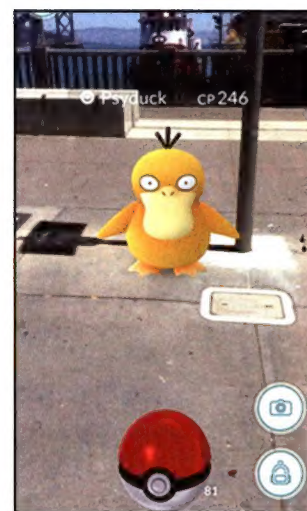
OPUNIE

2016 IN KILLE, KOELE, KEIHARDE CIJFERS

In de afgelopen PU hebben we met pagina's vol fraai proza uitgebreid stilgestaan bij onze ervaringen met het jaar 2016. Nu is het tijd voor de harde cijfers.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

2,34: Het aantal ponden dat Rockstar PER SECONDE alleen al in de UK verdiende aan GTA V.
2,8: Het bedrag in miljarden dat de industrie afgelopen jaar in VR investeerde.
3: Het aantal controllers dat ik in 2016 sloopte. Een daling van 50% ten opzichte van 2015!
30: Het laagste cijfer voor een game op Metacritic dit jaar. 'Winnaar': Ghostbusters.
4: Het aantal keer dat Tjeerd per dag schrok van een willekeurig geluid op de redactie.
5,9: Het bedrag in miljarden dollars dat Activision neertelde voor Candy Crush developer King.
17: Het aantal taalfouten dat Ed gemiddeld in een artikel van een PU-redacteur aantrof.
12: Het percentage aan nieuwe IP's in de line-up van EA.
28: Het percentage aan nieuwe IP's in de lineup van Ubisoft.
34: Het bedrag in miljarden dat gamers uitgaven aan PC-games.
41: Het bedrag in miljarden dat mensen besteden aan mobiele games.
50%: Het percentage games dat Activision minder verkocht van Infinite Warfare ten opzichte van voorganger Black Ops III.
50,1: Het aantal keer in miljoenen dat de trailer van Clash of Clans Virtual Reality Raid (zie screen onder) werd bekeken op YouTube. Daarmee was het de best bekeken gametrailer van het jaar.
90: Het aantal dagen dat Pokémon GO (zie screen boven) nodig had om 600 miljoen dollar binnen te harken. Daarmee werd het de snelst verdienende game ooit.



72.000: Het aantal artikelen dat online verscheen over Pokémon GO. De game was daarmee de meest beschreven en besproken game op het internet.



GEZOCHT: SOCIALIZING SPOT VOOR GAMERS

Ah, de zomer van 2016. De zomer waarin gamers hun nesten verlieten om uit te vliegen naar parken, bruggen en binnensteden. Om Pokémon te vangen en, meer en meer, om gelijkgestemde gamers te ontmoeten.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ik genoot ervan, die korte gesprekjes over de Pokémon die we al gevangen hadden, waar als vanzelf ook vragen op volgden als: waar kom je vandaan, ken je die en die ook en wat speel je thuis?

In 2000 wandelde ik in Las Vegas een arcade binnen: GameWorks. Nou ben ik in de jaren tachtig zo'n beetje opgegroeid in arcades, maar zoiets als het binnenste van GameWorks had ik nog nooit gezien. Het had de sfeer van een enorm groot café of restaurant, maar dan boordevol gamekasten en kermisachtige spelletjes waar je prijzen mee kon winnen. Er waren bijna evenveel meiden als jongens. Veel waren niet eens aan het gamen, maar aan het... socializen (chillen, zouden we later zeggen), hangen op banken met drankjes erbij. Ik raakte met wat mensen aan de praat. Het werd gezellig en laat.



Dat games kunnen leiden tot socializing en nieuwe vriendschappen is ook merkbaar op specifieke game-evenementen, zoals de grote 'cons' en tijdens eSports-wedstrijden. Het is fijn, dat gevoel van erkenning en herkenning tijdens deze massale bijeenkomsten van gelijkgestemden. Je deelt je hobby's en interesses, en je kunt eindeloos blijven praten.

Maar die evenementen gaan weer voorbij. Net als de zomer van 2016 en mijn interesse in Pokémon GO. Zouden er niet wat definitievere plekken kunnen komen voor gamers? Liefst niet zo ver weg als Las Vegas? Een beetje zoals in de jaren tachtig, toen elk stad wel een goedbezochte arcadehal had?

Het antwoord kan misschien van de retail komen. Tenminste, in Engeland heeft retailer GAME al een soort antwoord gefabriceerd. Het antwoord heet Belong. Inderdaad, een beetje vage naam, maar de inhoud is niet mis. In de kelder van de GAME in Londen zijn verschillende area's met lekkere stoelen en bankjes waar je kunt spelen op een Xbox One of PS4. Er staan ook twaalf hi-spec gaming PC's waarop je games als Rocket League en Overwatch met je vrienden kunt spelen. En er zijn zones waarin je VR kunt beleven op de HTC Vive en PlayStation.

Wat van deze omgeving meer maakt dan een demonstratieruimte, is dat hij ook 's avonds is geopend, na sluitingstijd van de winkels, dat er toernooien worden georganiseerd en dat je voor bepaalde VR-ervaringen of toegang tot toernooien moet betalen.

Volgens Martyn Gibbs, de directeur van GAME, moeten we Belong zien als een plaats om je vrije tijd door te brengen: "je kunt naar de bioscoop gaan, maar je kunt ook met je vrienden komen gamen in onze arena."

Nu mensen meer en meer via internet kopen, worden winkels gedwongen hun fysieke aanwezigheid uit te buiten en beleving te bieden, een trend waar Belong helemaal op aansluit.

Ik wil best vijf euro betalen om een vette VR-demo te beleven (hoef ik die shit ook niet in huis te halen). Of een tientje entree betalen voor een Hearthstone toernooi tegen andere local heroes, en tussendoor wat gelijkgestemden ontmoeten.

Ik hoop dat Belong aanslaat, en dat de mensen van Game Mania - of andere Nederlandse ondernemers - meekijken.

Power Spy

- Grote verbazing toen Wouter afgelopen maand ineens op een maandagochtend klokslag 9.00 uur de redactie op kwam lopen. Zo vroeg was ie pas twee keer eerder gearriveerd.

- Een keer drie jaar geleden na de invoering van de zomertijd toen hij vergeten was z'n klok een uur terug te zetten. De andere keer, nog langer geleden, toen er een poot van z'n bed afbrak en verder slapen op de grond niet echt wilde lukken.

- Maar wat was er nu dan aan de hand? Nou, Wouter sliep voor het eerst bij z'n nieuwe vriendin en deze dame moest ook naar haar werk, maar zij probeert daar wél voor halfelf aanwezig te zijn.

- Tja, en zo alleen in een 'vreemd' huis vond Wouter geen goed idee, dus besloot hij dan toch maar te vertrekken richting redactie. Kwam ie er tot z'n verbazing achter dat het begin januari 's ochtends donker is als normale mensen opstaan.

- Vorig jaar speelden Tjeerd en Graddus een potje FIFA met als inzet de titel 'Ultieme FIFA-koning'.

- Voor wie het gemist heeft: Tjeerd gaf Graddus een vernederend pak slaag (3-0).

- Volgens Graddus lag zijn nederlaag echter niet aan hemzelf, maar aan de teams, het veld, momentum, de manier waarop hij en Tjeerd voor de tv zaten, de controllers ('mank pookje!'), de koffie en de stand van de zon.

- Graddus werd dus in plaats van FIFA-koning, Smoezen-koning!

- Nu zeurt die arme jongen al maanden om revanche, maar Tjeerd blijft onvermurwbaar. 'Nee Graddus, dit was eenmalig. Ik ben de kampioen en dat blijf ik voor eeuwig en altijd!'

- Hier moet de Powerspy echter toch een lans breken voor Graddus. Want stel dat Feyenoord dit jaar kampioen wordt, zouden zij dan ook zeggen 'We doen nooit meer mee'? »



DOEI DOEI THIRD PARTY'S?

SPECS NINTENDO SWITCH VALLEN TEGEN

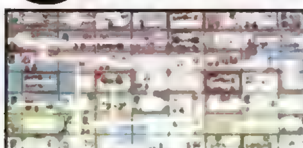
De specs van de Switch vallen tegen. Zeker als je Nintendo's nieuwe console uit zijn dock hebt getrokken om 'on the go' te gamen, heeft het ding weinig speed aan boord. Waarschijnlijk te weinig om veel third party's er enthousiast voor te krijgen.

Laten we het eerst even specifiek maken: de Switch krijgt volgens gelekte doch betrouwbare gegevens een CPU met een kloksnelheid van 1020 MHz en een GPU met een kloksnelheid van 768 MHz. Dat is met de console in z'n dock.

Op het moment dat je hem als portable gebruikt en op z'n interne batterij laat draaien, daalt de kloksnelheid van de GPU naar 307,2 MHz.

Voor mensen die zich net als ik maar weinig voor kunnen stellen bij het lezen van deze cijfers: verwacht een console

SERIOUS GAMING



Vroeger werden de levels van games gewoon nog op papier getekend, zie dit museumstuk van The legend of Zelda

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

met graphics die ergens tussen die van de Wii U en PS4 in hangen. En die nog wat minder presteert als ie niet in zijn dock aan de tv hangt. Dat mag toch teleurstellend heten.

Ruk

Voor Nintendo's eigen titels vrees ik niet, want die zien er eigenlijk altijd wel goed uit. Check Super Mario Galaxy op de Wii of Pikmin 3 op de Wii U. Nog steeds mooi genoeg voor mij.

Maar de lage specs zijn wel weer ruk voor de third-party ontwikkelaars, die natuurlijk geen zin hebben om hun grote games te downgraden voor een Switch release. En al helemaal niet als ze die games vervolgens ook nog eens uitvoerig moeten testen in twee vormen, ervoor zorgend dat de game ook in de portable stand, dus met zwakkere GPU, van de Switch lekker draait.

Ondertussen maken concurrenten Sony en Microsoft alweer een sprong voorwaarts met nieuwe, snellere versies van hun consoles. En het zal voor third-party ontwikkelaars een stuk uitdagender zijn - en vooruitstrevender voelen - om daar het meeste uit te halen.

Het gevolg laat zich raden: third party's die na een paar launchgames (of zelfs dat niet) Nintendo's systeem weer lekker aan Nintendo zelf overlaten.

Aansprekend

Wordt de Switch dan toch weer een mislukking, een soort Wii U 2? Nee hoor, ik geloof nog steeds in het succes van dat ding.

Kijk naar enkele van Nintendo's succesvolste consoles, zoals de Game Boy, Nintendo DS en Wii. Allemaal systemen die qua technologie en graphics achterliepen op de concurrentie, maar tóch grote klappers werden. Deels door de - uiteraard - geweldige games van Nintendo zelf, maar ook omdat ze beloftes waarmaakten. Game Boy? Gamen waar je maar wil. Nintendo DS? Ook voor meisjes en bejaarden. Wii? Laagdrempelig gamen voor de hele familie.

De belofte van de Nintendo Switch is nog steeds aansprekend. Alle nieuwe Nintendo games op één console, waarmee je zowel op tv als in de trein kunt spelen. Die belofte verliest door de tegenvallende specs nauwelijks aan kracht. Misschien is zelfs het tegenovergestelde waar. Want voor de aanschafprijs en batterijduur kunnen de 'tegenvallende' specs alleen maar goed nieuws zijn.

"Over 30 jaar zal Ubisoft niet alleen wereldwijd leider zijn op het gebied van games, maar ook op het gebied van pretparken, films en comics."



Daar houden we Rebecka Coutaz van Ubisoft Annecy aan.

Power Spy

- Laat dus maar komen, die revanche. Al was het alleen maar om te horen of Graddus z'n titel van Smoezen-koning kan prolongeren.
- De NES Classic Mini is door Russische gamers gehackt, waardoor er meer NES-games op het apparaatje gezet kunnen worden dan de dertig die er standaard op staan.
- Dat was natuurlijk te verwachten, maar de helft van de redactie hééft dat ding nog niet eens, want de NES-Classic is nog steeds overal uitverkocht of er worden online woekerprijzen voor gevraagd.
- Niet dat de Powerspy zelf ooit consoles zou hacken om er games op te spelen die op illegale wijze verkregen zijn, hoor. Kuch. Nope.
- Hij zou alleen heel graag eindelijk eens zo'n NES Classic Mini in huis willen halen, maar de liefde voor Nintendo blijkt weer eens niet wederzijds.
- Wereldberoemde popster Ariane Grande zal als speelbaar personage verschijnen voor de mobile game Final Fantasy: Brave Exvius. Het personage zal het zwarte masker met konijnenoren dragen dat Grande in de clip van haar nummer 'Dangerous Woman' populariseerde.
- Hierdoor ziet ze er in de game uiteindelijk meer uit als een soort pixelige Playboy Bunny in een latex stripperspakje dan daadwerkelijk als Ariane Grande.
- Wouter, die fan is van Grande ondanks dat hij nog nooit één nummer van haar beluisterd heeft, vindt het een prima design. "Ik zou niets liever willen dan dat ze mij haar innerlijke konijntje laat zien".
- Dat er van Uncharted een Hollywood-film gaat komen, was al bekend, maar onlangs hoorde de Powerspy dat het script eindelijk af is en de preproductie is gestart.
- De Powerspy houdt zijn hart vast, wetend dat gamefilms over het algemeen notoir slecht zijn; zelfs de Assassin's Creed film bleek uiteindelijk best wel een natte scheet. »

Power Spy

● De film had weinig gemeen met de games; de framerate was in de bioscoop namelijk wél stabiel.

● Ironisch genoeg is Uncharted hater Samuel wel enthousiast over de verfilming, simpelweg omdat hij vindt dat de Uncharted games veel te graag films wilden zijn. "Deze film gaat doen wat de games nooit echt hebben durven doen maar stiekem wel wilden: gewoon alle gameplay er volledig uitsnijden."

● Kwam Wouter een paar maanden geleden de redactie op lopen met een gat in zijn nieuwe baard, deze maand arriveerde de man met een volle baard... maar zonder snor!

● De Veendammer dacht dat een baard zonder snor eigenlijk helemaal zo gek niet zou staan, want tja, een snor is ook maar iets raars, waar heb je zo'n ding nou eigenlijk voor nodig?

● Nou, blijkbaar om er niet uit te zien als een halvegare mormoon.

● Nee, het experiment was ook volgens Wouter bij nader inzien toch niet zo geslaagd.

● De Powerspy is een beetje verontrust en vraagt zich af wat de volgende stap is. Experimenteren met hete thee over z'n balzak? Tandenpoetsen met secondelijm?

● Kojima gaat samenwerken met de Amsterdamse studio Guerrilla Games. Death Stranding, de nieuwe game van de Japanner, moet gaan draaien op dezelfde engine als Horizon: Zero Dawn.

● Hideo Kojima die regelmatig in Amsterdam te vinden is... het verklaart in ieder geval die gespacede shit in de trailers van Death Stranding.

● De Powerspy kijkt al uit naar de freaky eindbazen in de game, zoals een horde dronken Engelsen in korte broek of, de schrik van elke Amsterdammer: de Bierfiets.

OPUNIE

MINDER IS HET NIEUWE MEER

Games kennen steeds grotere en drukkere omgevingen, met meer vijanden en meer objecten die kapot kunnen. Meer, nog meer, meest lijkt het credo vandaag de dag, inspelend op het gegeven dat de mens steeds sterkere prikkelingen nodig heeft om enige sensatie te voelen.





Dat ik daar zelf in meega, als liefhebber van snelle actievolle blockbusters, merkte ik onlangs toen ik Resident Evil 7 mocht spelen op een previewsessie. Vier uur lang werd ik ondergedompeld in de freaky wereld van de familie Baker. En ik raakte al snel over de pis. Niet door de scary actie of de bizarre creatures, maar door het 'ongehoord' trage tempo.

Wie bedenkt in 2017 dat je minutenlang rondloopt in dezelfde vier à vijf kamers zonder dat er echt iets gebeurt?

Wie bedenkt in 2017 dat je niet echt kunt rennen?

Wie bedenkt in 2017 dat je speelomgeving een level of drie lang bestaat uit twee verdiepingen van één en hetzelfde huis?

Wie bedenkt in 2017 dat je niks, maar dan ook niks kan wegklikken als je na dood te zijn gegaan, opnieuw moet beginnen? Willen de makers me gek hebben ofzo?

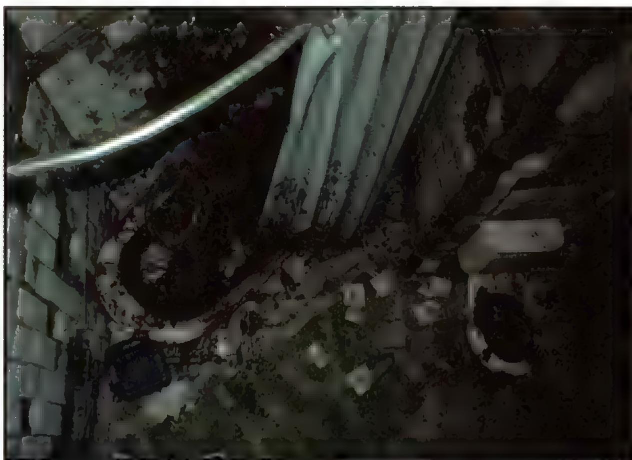
Tot tien tellen

Ja, dat willen ze. En dat lukt ze. Resident Evil 7 drukte me hard met mijn neus op de feiten. Ik ben afgestompt door de talloze uren snelle shooteractie. Echter; angst, stress, sensatie bestaan niet bij de gratie van de hoeveelheid prikkelingen die je voorgeschoteld krijgt, maar bij de kwaliteit ervan. En wat is enger: een duistere kamer waar elk moment ergens een griezelige mafkees tevoorschijn kan komen of een kamer met daarin honderd zombies?

Pas toen ik mezelf dwong tot tien te tellen, ervoer ik hoe fijn het was om weer eens rustig (nou ja rustig) rond te dwalen door een spookhuis, wetend dat overal gevaar loert. Opeens nam ik de tijd om alles in me op te nemen, te puzzelen, na te denken hoe ik een obstakel zou overwinnen of hoe op een bepaalde plek terecht te komen.

Ik deed rustig aan omdat ik me niet het apenlazarus wilde schrikken. Tevergeefs, want de perfect geplaatste scripted events zorgden daar tóch voor. En dus ging ik nog langzamer lopen. What a thrill.

Ik ben benieuwd of Resident Evil 7 navolging krijgt. Of er weer meer games komen die je in een omsloten, lineaire omgeving met weinig vijanden laat spelen. Het is een trendbreuk, ik weet het, maar ik denk dat meer mensen, net als ik, af en toe best wat zouden willen onthaasten.





VOORPRET(PARK)

In 2020 ga ik naar Osaka. Of Orlando. Of Hollywood natuurlijk; kan ik het combineren met de E3. Maar het wordt sowieso een van deze plaatsen, want daar komen dan twee van mijn grootste liefhebberijen samen en tot leven: Nintendo games en pretparken.



Zoals eerder al aangekondigd, werken Universal en Nintendo samen aan pretparkattracties. Kort geleden werd bekend dat het om meer dan dat gaat. Er komen in de Universal parken complete gebieden waar álles in de thema's van Mario, Zelda en andere Nintendo franchises wordt vormgegeven. Met verschillende attracties, winkels en restaurants.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Waar ik in 2020 dus tussen reusachtige, bewegende Piranha-planten en vraagtekenblokken door naar Hyrule Castle loop, onderweg nippend aan mijn Pikachu smoothie en nog nagenietend van de 4D Samus Space Shooter ervaring.

Enige probleem, en daar zit ik serieus wel een beetje mee in mijn maag: ga ik mijn thuisblijvende kids (bijna nóg grotere Nintendo fans dan ik) hier nu wel of niet over vertellen?

2017 WORDT HET BESTE GAMESJAAR VAN DE 21STE EEUW

Heerlijk zijn ze altijd, die discussies of jaar X nou een slecht, middelmatig, goed of uitmuntend gamejaar was. Ik doe er zelf graag aan mee. Smaak is nu eenmaal iets wat mensen verdeelt. Op een positieve manier. Als iedereen exact hetzelfde tof vond, kwamen er immers maar zes games per jaar uit.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Voor mij was 2016 geen topjaar. Tuurlijk waren er goede games, maar slechts enkele daarvan vielen binnen mijn smaakgebied. Dat is dus een volledig subjectieve mening; voor veel andere PU-redacteuren viel er immers volop te genieten.

Over één ding waren we het echter allemaal eens: over tien jaar zullen we ons maar weinig games uit het jaar 2016 herinneren. Echte, boven alle twijfel/smaak/voorkeur verheven games waren er namelijk bijna niet. Overwatch, Uncharted 4 en Dark Souls 3 waren de absolute krakers, maar ik denk dat alleen Overwatch over een decennium nog echt herinnerd wordt als een tijdloos meesterwerk.

Dat had echter heel makkelijk anders kunnen zijn. Daar kwam ik achter toen ik alle games die voor 2016 waren aangekondigd maar werden uitgesteld, op een rijtje zette. En wat voor insane rijtje werd dat... Een rij die 2016 tot een waar topjaar had gemaakt. Lees en huiver maar mee:


Mass Effect Andromeda


South Park The Fractured But Whole


Gran Turismo Sport

Horizon: Zero Dawn: 2016 → 28 februari 2017
NieR Automata: 2016 → 7 maart 2017
Mass Effect: Andromeda: herfst 2016 → begin 2017
South Park: The Fractured But Whole: dec 2016 → begin 2017
Cuphead: 2016 → midden 2017
The Legend of Zelda: Breath of the Wild: 2015 → 2017
Crackdown 3: Q3 2016 → 2017
Gran Turismo Sport: 18 november 2016 → 2017
Ghost Recon: Wildlands: eind 2016 → 2017
Persona 5: 2016 → april 2017

Da's effe slikken, toch? En dan werden Fable Legends en Scalebound ook nog eens gekilled.

Het jaar 2016 hád er dus totaal anders kunnen uitzien. Maar... elk nadeel heb z'n voordeel, want pak deze games en tel daar Red Dead Redemption 2, een Call of Duty met de voetjes op de vloer, de launch van de Switch + (hopelijk) enkele memorabele launch-games, (wellicht) Star Wars Battlefront 2, The Last of Us 2, een grote najaarskraker van Bethesda en 2K en (geheid) nog een aantal andere toppers bij op, en 2017 kan weleens een standaard gaan zetten voor de 21ste eeuw!

METACRITIC:
OOK OBJECTIEF WAS UNCHARTED 4 DE BESTE!

Vorige maand vertelden de PU-redacteuren al over hun hoogte- en dieptepunten van 2016. Kort daarna verschenen de lijstjes van Metacritic. Je weet wel, die site die cijfers van allerlei media verzamelt, ook die van PU, om zo tot een 'objectieve' beoordeling van games te komen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dat 'objectieve' staat tussen aanhalingstekens omdat een gemiddelde van allerlei subjectieve meningen natuurlijk nog steeds geen objectiviteit garandeert, maar laten we het bij het begin van dit jaar nu niet meteen te moeilijk maken, maar naar de resultaten gaan.

De hoogst beoordeelde game was Uncharted 4 met een gemiddelde score van 93. Terecht, dunkt me. Op de voet gevolgd door de games die een 92 scoorden. INSIDE, The Witcher III en Out of the Park Baseball 16. Dus... die laatste zal dan wel een érg goed honkbalspel zijn. Overwatch staat er trouwens vlak onder, met een score van 91.

Welk systeem in 2016 het meeste plezier per vierkante meter leverde? Lastig te zeggen, maar het was in elk geval niet de Wii U of 3DS. Niet één titel voor deze Nintendo systemen scoorde gemiddeld boven de 90. Dat gold vorig jaar wel voor vijf PC-titels en vier titels voor respectievelijk PS4 en Xbox One. Dus PC = Master Race.

In de categorie games die tussen de 75 en 90 scoorden (laten we het de subtoppers noemen) deed de PS4 (13 games tussen de 75 en 90) het wél aanzienlijk beter dan de Xbox One (drie games tussen de 75 en 90).

Overigens beleefde ík in 2016 toch gewoon het meeste plezier aan m'n Wii U en 3DS, wat verschillende dingen bewijst. Ten eerste heb ik te weinig op andere systemen gespeeld. Ten tweede: gemiddelden zeggen ook niet alles.

En tenslotte: objectieve meningen bestaan niet.



Power Spy

● Iedereen weet al een tijdje dat er Overwatch porno bestaat, maar de populariteit blijft maar toenemen. Van alle games werd er in 2016 het meest gezocht op deze game.

● En dat terwijl er geen casting couch, pizzabezorger of klusjesman in de game zit, toch wel essentiële zaken voor porno.

● Met alle porno-clichés in het achterhoofd zou Mario het eigenlijk beter moeten doen. Denk aan alle mogelijkheden: loodgieter, prinses, broer, dokter Mario...

● Toch is het niet Mario, maar Pokémon GO dat als tweede op de lijst staat. Eigenlijk wel weer logisch voor een game die om ballen draait.

● De Powerspy kon zich er verder weinig bij voorstellen, maar aangezien het inmiddels wel erg lastig is om een afgepaalde Pickachu van het netvlies te krijgen, raadt de Spy je streng af om te zoeken op Strokemon.

● HTC liet op de CES een nieuwe tracker voor de Vive zien, die je kunt gebruiken om alledaagse voorwerpen naar de virtuele wereld te brengen.

● Je kunt de tracker op verschillende voorwerpen bevestigen om te gebruiken in VR, maar je kunt de tracker ook op lichaamsdelen plakken.

● De porno-industrie liet al weten zeer geïnteresseerd te zijn in de techniek.

● Fabrikant Razer ging helemaal los op de CES met een laptop met de nieuwste CPU en videokaart, waarbij je de monitoren uit kunt klappen.

● Kan je het je voorstellen; een laptop met drie keer een 17 inch 4K monitor met een totale resolutie van 11520x2160?

● Beetje jammer dat het enige prototype werd gejat van de stand van Razer op de CES beursvloer.

● Razer zelf houdt er rekening mee dat een concurrerend bedrijf de laptop heeft gejat, voor research. Had Razer er nou maar de tracker van de HTC Vive op geplakt.

MASS EFF
ANDROME

Na een 2016 waarin de wereld twaalf maanden lang met een korte stok heel hard tegen het zachte gedeelte van z'n hoofd heeft geslagen, leek het Wouter wel een goed idee om naar een ander Melkwegstelsel te emigreren. De voorbereidingen om naar Andromeda te vertrekken zijn dus in volle gang.

ECT
DA

Jongens wat geweldig! Mass Effect: Andromeda speelt zich af op verzonnen planeten ver buiten onze Melkweg, en alleen dat gegeven al zorgt ervoor dat mijn fantasie gaat hinniken als een horny hengst! »

Wouter GAAT OP NAAR DE STERREN EN DAAR VOORBIJ


Mocht je na een shootout hongerig zijn geworden, dan is dit wapen tevens te gebruiken als tosti-apparaat.

Soms lijkt het erop dat we hier op aarde te druk bezig zijn slecht gekapselde wankers te verkiezen tot de machtigste man van deze planeet, zodat we vergeten te regelen dat we dit zinkende schip op een dag misschien moeten verlaten. Heeft waarschijnlijk ook te maken met het feit dat de huidige Captain van Spaceship Earth nog steeds niet gelooft in dingen zoals het broeikaseffect. Maar laat ik het verder vooral niet over politiek hebben;

"Je zult een serie onbekende zonnestelsel verkennen in een game die vier keer groter moet zijn dan Mass Effect 3."

dat schijnen mensen namelijk niet te zoeken in een gamesmagazine, heb ik me laten vertellen.
Punt is dat ik niet het gevoel heb dat kolonisatie van andere planeten een hoge prioriteit heeft bij het machtigste land ter wereld, terwijl de groene bol onder onze voeten toch echt niet meer in topconditie is. Time to get the fuck outta here is het hopelijk nog lang niet, maar we hebben eerst ook nog wel wat dozen in te pakken voordat we kunnen verhuizen, nietwaar?
In het universum van Mass Effect is de mensheid al flink wat stappen verder, zoals het hoort in sciencefiction, want daarin vertrekt een gigantische vloot naar een heel ander sterrenstelsel!


Werknemers van het Belgische bedrijf New Fusion hebben onlangs een chip onder hun huid geïmplanteerd gekregen zodat ze geen sleutels en passwords meer nodig hebben. Maar ja, het blijven Belgen, dus bij sommigen blijkt nu geen chip maar een wokkel te zijn ingebracht.

Battlestar Galactica

In de Mass Effect trilogie vlieg je met het awesome ruimteschip de Normandy door ons eigen Melkwegstelsel, het gedeelte van het universum waarin de aarde en ons zonnestelsel zich bevindt. De hoofdrolspelers van ME: Andromeda, broer en zus Ryder, hebben echter huis en haard op de meest extreme manier denkbaar verlaten, want ze zijn op een epische reis van 600 jaar gegaan om een ander sterrenstelsel te koloniseren. Overigens niet om te vluchten voor de Reapers, de alien bastards die de Melkweg onveilig maken in de Mass Effect trilogie, hoewel dat een best logische reden zou zijn om 'screw you guys' te zeggen. Nee, het lijkt puur uit een drang om het zaad van de mensheid zo ver mogelijk te verspreiden, iets wat we(sterlingen) natuurlijk al sinds het begin der dagen doen.
Het zijn echter niet alleen mensen die zijn meegegaan op deze eeuwenlange reis, want de overige drie belangrijke Council rassen van Mass Effect hebben

Ik heb hierover gesproken met iemand die bij NASA heeft gewerkt, maar liever anoniem wil blijven, en zij zegt: "Ik denk niet dat er veel veranderd is op het gebied van research bij NASA. Ze moeten waarschijnlijk wel hun klimaatwetenschappers verstoppen, aangezien Trump denkt dat klimaatverandering een hoax is verzonnen door China. Bovendien kan hij weinig doen aan private ruimtebedrijven (Blue Origin, SpaceX, etc.) die bezig zijn met het plannen van reizen naar Mars."

Toevallig heb ik me sinds kort een beetje verdiept in de werking van het universum en volgens een bepaalde theorie kunnen we helemaal niet naar een ander stelsel toe, omdat het heelal sneller in omvang toeneemt dan dat we kunnen reizen. Jazeker, de ruimte tussen 'pocket universes' schijnt zo snel groter te worden, dan we deze uitbreiding met geen lichtsnelheid kunnen inhalen.
Maar daar heeft BioWare producer Fabrice Condominas (niet gniffelen jij daar achterin!), science nerd als ie is, natuurlijk een verklaring voor gevonden: "Inderdaad, het heelal wordt groter, maar objecten in de ruimte bewegen niet. En Andromeda is een object. Dus de ruimte om planeten heen is aan het uitbreiden, hoewel dat ook gewoon een theorie is, maar alles erin blijft gewoon op z'n plek. Daarom kunnen we in theorie naar andere stelsels reizen."

ook elk hun eigen 'ark' met de vloot meegestuurd: eentje voor de salarians, de turians en de asari. Naast deze koloniekruisers reist er een Citadel-achtig schip mee genaamd de Nexus, en dit zal vast de plek zijn waar belangrijke beslissingen genomen worden over de kolonisatie van het Andromeda-stelsel... terwijl er natuurlijk ook genoeg winkels moeten zijn waaruit Ryder zijn of haar favoriet van de Nexus kan kiezen. 'I'm pathfinder Ryder and this is my favorite store on the Nexus.'

Lost in Space

Het verplaatsen van de Mass Effect franchise naar een heel ander universum heeft natuurlijk vele verstrekkende gevolgen voor de serie: zo is de keuze die je gemaakt hebt aan het einde van Mass Effect 3 eigenlijk tenietgedaan, want ja, dat had alleen effect op de Melkweg. Best wel grappig eigenlijk dat er zoveel gezeik is geweest over het einde van de ME-trilogie en dat BioWare nu gewoon besluit om op te rotten naar ergens een teeeeeeeeeeeeeeringeind ver weg, waardoor het allemaal niet meer uitmaakt. Eigenlijk is het gewoon een reboot, maar dan op een redelijk ongeëvenaarde manier gedaan. Fucking slim, mag ik wel zeggen, want op deze manier kan BioWare genoeg interessante elementen hergebruiken (technologie, aliens, verhoudingen), terwijl het op zoveel fronten een verse start is.
De hoofdpersonen bijvoorbeeld, die zijn gewoon volledig nieuw, hoewel het principe dat erachter schuilgaat me wel enigszins bekend voorkwam. Zoals je je misschien kan herinneren (mocht je de gedachte aan deze game nog niet geblokkeerd hebben) heeft



de main character in Dragon Age 2, Hawke, een hele familie die invloed heeft op het verhaal en een aantal pittige keuzes, iets wat Andromeda op vergelijkbare wijze lijkt te gaan doen. Je bent namelijk Ryder, een vrouwelijke of mannelijke 'pathfinder', die keuze is aan jou, maar beide personages zullen een rol hebben in je game. Kies je de vrouwelijke Ryder, dan heb je een broer die Scott Ryder heet, en ga je voor de mannelijke pathfinder, dan heb je een zus genaamd Sara. Ook de vader van de broer en zus, Alec Ryder, speelt een belangrijke rol in Mass Effect: Andromeda, dus je kan wel zeggen dat familie een thema is in deze game. En je kunt veel zeggen over Dragon Age 2, maar het idee om de hoofdrolspeler een familie te geven is zéker een van de betere die BioWare had voor deze titel!

Blade Runner

Naast het feit dat BioWare eigenlijk hun eigen franchise gereboot heeft, zijn ze niet bang ge- »

Fabrice Condominas over de Nexus: "Het is een centrale plek waar je regelmatig terug zult komen en een hoop te doen is: je kan naar winkels om dingen te kopen, er zijn meerdere sidequests, je kan er heel veel gesprekken voeren, je hebt er toegang tot een heleboel lore, etcetera, etcetera. Dus het is echt een hub."

Is familie inderdaad een belangrijk thema in Mass Effect: Andromeda? Ik legde deze vraag voor aan Fabrice Condominas, en hij antwoordde: "Ja, absoluut. Er zijn meerdere factoren wat dat betreft; zoals de mogelijkheid om broer en zus te spelen, de rol van de vader en er is ook een subplot met de moeder.
Dus het narratief is op meerdere wijzen verbonden met het thema familie, maar het belangrijke daarbij is de intimiteit. Mass Effect is altijd heel erg 'epic' geweest en er staat enorm veel op het spel, maar in dit deel wilden we tevens dat de speler een band heeft met hetgeen er op het spel staat. Dat hebben we gedaan door een intiemere setting te creëren waarin de gevolgen van wat je doet er heel erg dik bovenop liggen in je 'inner circle'. Op deze manier zal het veel meer effect op je hebben dan als er alleen wat meer abstracte consequenties zijn."




Zeker iets te vieren met z'n confetti kanon?

weest om nog meer heilige huisjes omver te trappen.
Zo is het paragon/renegade systeem, waarmee je van Shepard een evil, verminkte bastard of een heilig boontje kon maken, verleden tijd. Voordat je jezelf dramatisch gillend en kijkend naar je gebalde vuist op je knieën laat zakken, laat me je eerst uitleggen waarom dit misschien best weleens een verstandige keuze kan zijn.
Mass Effect spelers weten namelijk allemaal dat het maken van morele keuzes in deze scifi-opera een vrij simpele kwestie is: ga je voor evil, dan kies je de onderste dialoog-optie, neutraal is het midden en paragon de bovenste. Dat zorgt er uiteindelijk voor dat je niet voor je gevoel gaat, maar gewoon voor een gaaf gezicht of littekens op je smoelwerk (want wie kiest er nou neutraal?).
In Mass Effect: Andromeda is het de bedoeling dat je je onderbuik weer laat spreken, dat je ziel weer eens danig in stukken wordt getrokken voordat je weet wat je dénkt dat je wil doen, wat ook betekent dat er meer keuzes zijn bij morele beslissingen.
Dit grotere grijze gebied waarin je je gaat begeven heeft ook invloed op de terugkerende Loyalty Missions, die dit keer een wat minder direct effect hebben op het einde/verloop van het verhaal, maar des te meer zullen inspelen op je emoties. En je kan cool doen, maar het is niet erg om toe te geven dat je flink wat feelz door je darmen voelde stromen tijdens het spelen van Mass Effect! Daarom houden we toch zoveel van die games? Dus kom maar door met die emoties!

Aliens

Natuurlijk zullen er, naast alle enge veranderingen, ook genoeg winnende elementen terugkeren in Mass Effect: Andromeda. Zo zal je flink aan het romancen kunnen slaan met de crewmembers van je schip

"Eigenlijk is het gewoon een reboot, maar dan op een redelijk ongeëvenaarde manier gedaan. Fucking slim, mag ik wel zeggen."

(de Tempest), relaties die niet per se eindigen met een potje intergalactisch bedstuiteren, want voor sommige lui is dat niet het einddoel. Wie weet is er dit keer een blauwe alien die meteen met je in bed duikt, waarna zij/hij (want welk geslacht je voorkeur heeft, daar ben je natuurlijk - geheel volgens BioWare-traditie - helemaal vrij in) je niet meer ziet staan en het romancen pas écht begint.
Over blauwe aliens gesproken, wat betreft squad-

Condominas: "We wilden dat de speler een keuze maakt die hij/zij echt vindt passen bij het personage dat hij of zij wil maken. En het paragon/renegade systeem is per definitie heel erg binair, dus gingen spelers de keuze maken alleen maar omdat ze puur paragon of renegade wilden zijn. Daarbij keken ze niet per se naar de gevolgen van de keuze, of de echte betekenis ervan. De manier van Andromeda zorgt er veel beter voor dat je de persoonlijkheid van je personage kunt creëren."

Hebben de Loyalty Missions dit keer minder impact op het verhaal van de game? Condominas: "Nou, ik zou niet willen zeggen dat ze minder impact hebben, ze zijn gewoon anders, hebben een andere inslag. Dat heeft alles te maken met het feit dat we willen zorgen dat spelers op een andere manier hun keuzes gaan maken, hoe ze met relaties omgaan. Dus we zijn er op een veel genuanceerdere manier mee omgegaan, waardoor ze qua mechanics en verhaal op een andere manier werken. Maar ik zou niet willen zeggen dat ze minder impact hebben, integendeel, ik denk dat ze op emotioneel vlak potentieel veel meer effect kunnen hebben op de game en op de speler."

mates is er gelukkig weer een vrouwelijke asari van de partij, genaamd Peebee. Ook lijkt er weer een Jack-achtige biotic te zijn, Cora, een krogan genaamd Drack, en een Jacob Taylor-stijl ex-politieagent, Liam. Allemaal redelijk herkenbaar dus; ga er echter maar vanuit dat BioWare er volledig onvoorspelbare personages van gaat maken.
Ook terug van weggeweest is het knallen met spacy guns, het loslaten van je biotische space-magie, **multiplayer** en de Mako. Althans, een spacebuggy dat dezelfde explorerende functie heeft als de Mako, alleen dan zonder de combat, die dit keer de naam Nomad draagt. Want er valt weer genoeg te ontdekken, en het mooie daarbij is dat het dit keer een volledig onbekend sterrenstelsel is! Jij bent een alien, meer dan ooit.

A New Hope

We gaan dus in de magnetische spaceboots van een pathfinder lopen, een mannelijke of vrouwelijke Ryder die naar het Helius-cluster in het Andromeda-stelsel is gestuurd om een nieuw thuis voor de mensheid te vinden. Je zult daarbij een serie onbekende zonnestelsel verkennen in een game die vier keer groter moet zijn dan Mass Effect 3. Nou heb ik gevoelsmatig het idee dat deel 3 ook de minst omvangrijke was van de trilogie, maar dan nog is dit een extreem spannend gegeven, toch?



Het is de inslag van Star Trek, 'to boldly go where no man has gone before', gemengd met Star Wars, aangezien de eerste Mass Effect ooit bedoeld was als een nieuwe game in 'a galaxy far, far away'. Totdat BioWare besloot om gewoon hun eigen franchise te creëren, waarbij nog steeds veel ideeën van Star Wars over zijn gebleven in het eindproduct. Maar inmiddels is Mass Effect al veel meer dan de som van z'n inspiraties, helemaal nu het zo'n dappere nieuwe richting in is gegaan.
Helemaal naar een ander sterrenstelsel, eentje waar de mensheid zelf misschien wel nooit belandt, maar wij ons in de lente van 2017 wel in kunnen verliezen. HINNIK!

Fabrice Condominas over de Tempest: "De Tempest is op veel manieren ook een hub, want je kunt er craften en dat soort dingen. Maar het is vooral je thuis, wat betekent dat je er een heleboel intieme relaties zult opbouwen met je crew of je squad. Je bent er tussen de missies door en de romance zal vooral getriggerd worden in de Tempest."

Condominas over multiplayer: "Het lijkt niet zozeer op de MP van Dragon Age: Inquisition, maar vooral op die van Mass Effect 3. Maar die game is inmiddels vijf jaar oud, dus is het combatsysteem natuurlijk verbeterd, maar de basale mechanics zijn ruwweg vergelijkbaar. Er zit bovendien een link tussen singleplayer en multiplayer, maar niet zoals in Mass Effect 3 dat je bepaalde dingen alleen kunt unlocken door beide te spelen."



VERWACHTING *WOUTER:*
BioWare lijkt aan de ene kant dappere en gewaagde keuzes te maken voor Mass Effect: Andromeda, terwijl er ook veiligere, logische beslissingen worden genomen als het aankomt op elementen die terug moeten keren uit de voorgaande trilogie. Het idee dat ze lijken te weten wat ze aan het doen zijn, is geruststellend...

+ Mass Effect krijgt een slimme soft-reboot.
+ Meer nadruk op emotie, drama en personages.
+ Trek je exploreerlaarzen maar aan, scifi-liefhebbers!
- De combat lijkt vooralsnog weer iets minder tactisch te zijn geworden.

ACTION RPG
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
LENTE 2017

KULUM



Jordi Peters

TUMBLR:
jordipeters.tumblr.com

Op reis naar:
De werkkamer. Vanuit de woonkamer.



Speelt:
Ratchet & Clank (PS4), Super Star Wars (PS4), DOOM (PC)



Al vanaf zijn zestiende werkt Jordi als tekenaar in opdracht. Onder andere Game Mania, Mars, Microsoft en Sony wisten hem te vinden, maar elke maand keert ie weer terug naar z'n vaste stek achterin de PU. Want strips en games zijn apart al geweldig, maar als combinatie natuurlijk ultiem!

FRAMEDROP

Al bijna dertien jaar teken ik elke maand de strip voor PU. Ik durfde dat als broekie niet eens te voorspellen toen ik het verzoek kreeg van voormalig hoofdredacteur Niels, maar inmiddels kijk ik met plezier en trots op de vele pagina's terug.
Hoe ze gemaakt worden? Ondanks de gigantische evolutie van digitaal tekenen, werk ik nog altijd het liefst met potlood en pen op papier. Het verveelt werkelijk nooit om een wit vel te zien veranderen in een volgetekende strippagina. Alleen de inkleuring gebeurt digitaal.
Het moeilijkste van het hele proces: de Grap. Liefst ook nog een leuke, die met minimale voorkennis over een game door zoveel mogelijk lezers te snappen is. Het duurt dan ook vaak wel een dag of twee, drie voor een pril concept bijgeschaafd is tot een duidelijk plotje. En dan begint het tekenen, inkten scannen en inkleuren pas. Eigenlijk is het dus best wel wat geploeter, maar dat neem ik natuurlijk graag voor lief, als ik in gedachten al die glimlachende gezichtjes voor me zie. Of misschien soms zelfs huilend van de lach (een striptekenaar mag hopen).



POPPENKAST

Afgelopen jaar verhuisden mijn vriendin en ik naar een ruimere woning. Zij zag het al helemaal voor zich: een gigantische boekenkast in de woonkamer waar al haar boeken in pasten. Dat vond ik natuurlijk helemaal prima, als ik dan op mijn beurt in onze werkkamer een gigantische poppenkast mocht neerzetten!
We hadden een deal en het eindresultaat bewoog me bijna tot tranen. Voor het eerst ooit kon ik (bijna) mijn gehele verzameling figures en LEGO tentoonstellen. En omdat iedere galerij af en toe van collectie wisselt, moet ik nu natuurlijk wel door blijven gaan met verzamelen...



SUPER STAR WARS

Nietsvermoedend browsend door de PlayStation Store stuitte ik plots op een HD-uitgave van de game uit mijn jonge jongensjaren: Super Star Wars. Ik had toen de gehele trilogie op mijn Super Nintendo en naast het dagelijks kapotkijken van de originele trilogie op VHS speelde ik de platformers keer op keer uit.
Gehuld in een warme nostalgische deken kocht ik 'm meteen. En wat blijkt na al die jaren: die game is hartstikke fuckingshithellklotekutwaaromdoeikdit. Ondanks de toevoeging van een checkpoint- en savesysteem blijft het kei- en keihard beulen. Levelstructuren onthouden. Stapvoets progressie boeken. Met in het achterhoofd non-stop: 'Je kon dit zónder checkpoints toen je tien jaar oud was, sukkel.' Kortom, het geld meer dan waard!



HARD GAAN

Tekenen, gamen, verzamelen... genieten hoor, maar ze hebben wel een gezamenlijke keerzijde. Je komt nauwelijks van je kont. Ik ben nog maar twee jaartjes een dertiger, maar merkte toch al vrij snel dat m'n lijf zich wat minder vanzelf in vorm houdt dan het ooit deed.
Ik besloot daarom om het voorbeeld van mijn Warcraft characters te volgen en ook dagelijks te gaan hardlopen door een open wereld. Het bleek ideaal! Een half uurtje is zo vrij gemaakt, ik kan me zonder publiek thuis omkleden en douchen en ik kom ook buiten als ik geen boodschappen hoef te doen. Mijn tweehandige bijl laat ik echter thuis na een keer meezeulen. Respect, dwarf warrior. Respect. ✖



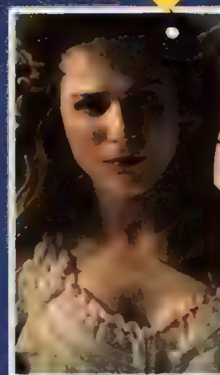
LUISTERT NAAR...

Lost Themes I en II van horrormaestro John Carpenter. Ultieme arbeidsvitaminen die de verbeelding en workflow goed op gang helpen.



KIJKT NAAR...

Westworld, Ash VS Evil Dead.



DE PRACHTIGE PERSONAGES VAN PERSONA 5

Het is alweer een tijdje geleden dat Wouter zichzelf een Japanse tiener heeft gevoeld, dus vond ie het hoog tijd dat hij zich ging verdiepen in Persona 5; en dan met name in de boeiende hoofdrolspelers van de eerstvolgende JRPG na Final Fantasy XV die IEDEREEN moet spelen.

In Japan heeft menig gamer Persona 5 al dubbel en lekker hard uitgespeeld, maar wij moeten nog gruwelijk lang wachten voordat onze levens verrijkt worden met de vertaalde versie van deze (ongetwijfeld) heerlijke puber-JRPG. Er zijn honderden redenen te bedenken waarom je deze game een kans zou moeten geven, maar de schitterende personages die centraal staan, is sowieso Top 3 van die redenen. Daarom is er geen betere introductie van Persona 5 te bedenken dan een kort overzicht van de belangrijkste characters waarmee we in april prachtige, none-more-Japanese avonturen mee gaan maken.

DE PROTAGONIST

BIO
De hoofdrolspeler van Persona 5 is, zoals we ook wel hadden verwacht, een uitwisselingsstudent. Want ja, dat maakt hem extra mysterieus! De 16-jarige hoofdrolspeler verhuist naar Tokyo, vlakbij de awesome wijk Shibuya, waar hij bij een kennis van z'n ouders gaat wonen in een coffeeshop genaamd Cafe Le Blanc. Stiekem is hij ook een spannende antiheld genaamd The Phantom, die een verrassend geoefende dief en demon slayer lijkt te zijn.

WUT!?
Zoals een hoofdspeler van een Persona game betaamt, praat ook deze knakker in principe niet. Alhoewel... hij laat in meerdere cutscenes toch echt van zich horen en hij lijkt ook wat meer persoonlijkheid te hebben dan zijn voorgangers, vooral in z'n Phantom-vorm.

TIENERTASTISCH!
De protagonist is op meerdere manieren een dief, want hij is ook de leider van een groepje genaamd de Phantom Thieves of Hearts, een groepje tieners die de harten steelt van 'gecorrumpeerde' volwassenen, zodat ze een betere maatschappij kunnen stichten. Even ambitieus als knettervaag!

BESTE QUOTE:
'Show me your true form!'



MORGANA

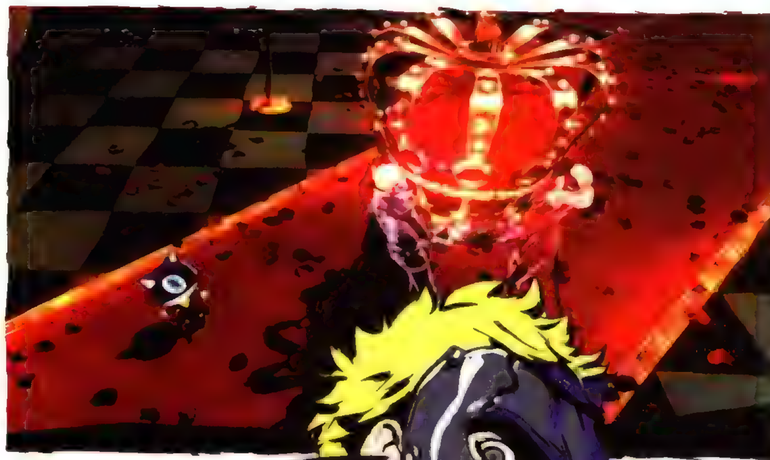
BIO
Een kat met een nogal vrouwelijke naam, waarmee een pijnlijke kwestie benadrukt wordt: Morgana wil zeer graag gezien worden als een stoere man, niet als een poezelig poesje. Morgana hangt overal rond waar de protagonist is, zelfs bij hem op school, want ja... hij is je huisdier. Dan ziet hij er gewoon uit als een kat, maar z'n Zorro-gedaante is nogal cartoony.

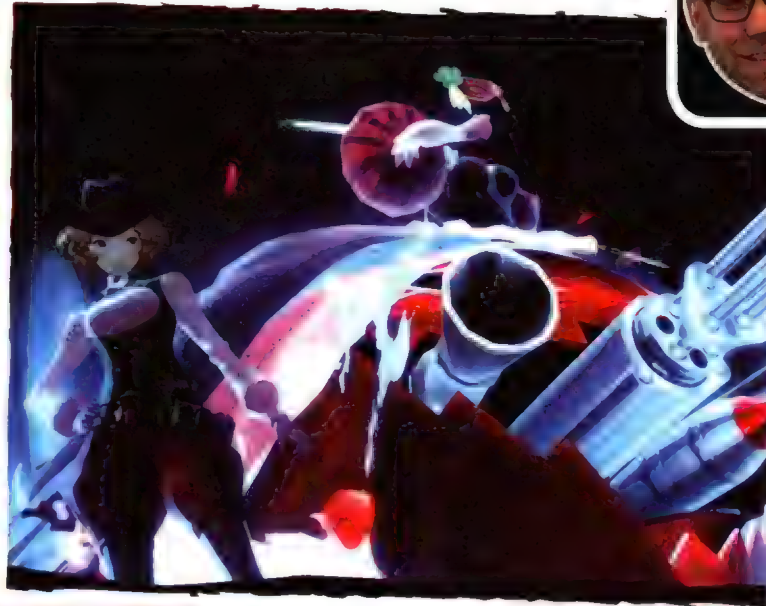
WUT!?
Morgana kan in een busje veranderen en doet daarmee een beetje denken aan de Catbus uit My Neighbor Totoro. Het is wel effe bizar om te zien hoe de andere characters plaatsnemen in de busvorm van Morgana, want die worden eigenlijk gewoon in z'n anus gedouwd. :s

TIENERTASTISCH!
Het geslacht van Morgana wordt aanvankelijk in het midden gelaten (zoals wel vaker met characters in Japanse media) en hoewel zowel de Japanse als Engelse voice actor een vrouw is, blijkt toch dat Morgana zichzelf als een jongen beschouwt.

BESTE QUOTE:
'Don't call me a cat! I am Morgana.'







RYUJI SAKAMOTO

BIO

In de eerste instantie lijkt Ryuji een beetje op Kanji uit Persona 4, ook een lange gast met een kort lontje, maar hij is een stuk eerlijker en directer. Net zoals de protagonist is hij een uitwisselingsstudent die een tijdje eerder arriveerde op Shujin Academy. Hij komt uit een probleemgezin waar hij mishandeld wordt (zwaar thema nummer 1), maar gelukkig weet hij enigszins uit deze ellende te ontsnappen omdat hij een zeer behendig atleet is.

WUT!?

Qua uiterlijk is Ryuji dus een beetje Kanji-achtig, maar zijn achtergrondverhaal lijkt vooral op een character uit Persona 2: Anna Yoshizaka. Beiden zijn topatleten die geblesseerd raken.

TIENERTASTISCH!

Ryuji krijgt dikke trubbels met z'n coach van school, die hem veel te hard laat trainen waardoor hij geblesseerd raakt, waarna Ryuji de man zelfs voor z'n smoel slaat! Drama!

BESTE QUOTE:

'We're going to catch all these shitty adults by surprise and make ourselves known to the world!'

"DE EERSTVOLGENDE JRPG NA FINAL FANTASY XV DIE IEDEREEN MOET SPELEN."



ANN TAKAMAKI

BIO

Ann is een kwart Amerikaanse en hierdoor (plus het feit dat ze in het buitenland woonde voordat het verhaal begint) heeft ze niet veel vrienden op Shujin Academy. Mede daarom is ze een nogal introvert meisje, dat niet helemaal happy is met haar leven. Gelukkig gaat ze helemaal los zodra ze in haar Phantom Thieves-vorm verandert, waarmee ze verdomd veel wegheeft van een rode Catwoman, compleet met zweep en masker.

WUT!?

Vreemd genoeg beschrijft de dame die de Engelse stem voor Ann doet, Erika Harlacher, haar personage als 'snarky' (sarcastisch) en 'confident' (zelfverzekerd). Dit lijkt een beetje haaks op bovenstaande beschrijving te staan, maar misschien heeft ze het hier vooral over de Phantom Thieves/Persona versie van Ann.

TIENERTASTISCH!

Ook Ann heeft, net zoals Ryuji, een nogal moeilijke relatie met coach Suguru Kamoshida. Er gaan zelfs geruchten op de school rond dat zij een seksuele relatie heeft met deze creep! Kamoshida is dus duidelijk een van de (aanvankelijke) bad guys in Persona 5, hoewel de kans best groot is dat ie uiteindelijk minder kwaadaardig blijkt te zijn dan hij lijkt...

BESTE QUOTE:

'A beautiful rose has thorns!'



MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE



Laat Wouter maar lekker geilen op het Mortal Kombat-achtige Injustice 2 met die grimmige, saaie superhelden van DC. Echte vechtersbazen prefereren volgens Samuel een combinatie van het technischere Street Fighter en het kleurrijkere universum van Marvel. Ja, Marvel vs. Capcom is terug!

Aaaaah! Een vierde Marvel Vs. Capcom... dat zag niemand aankomen. Nadat Marvel door Disney werd opgekocht in 2009 was het al een wonder dat we twee jaar later Marvel vs. Capcom 3 kregen, maar toen in de jaren die volgden Marvel weer een multimediaal powerhouse werd (voornamelijk dankzij het succes van hun films) leek het voorgoed gedaan met de pret. Marvel was namelijk weer krachtig genoeg om zelf opnieuw de touwtjes in handen te nemen, en dat gebeurde ook. Het opeens door Mickey Mouse aangewakkerde Marvel begon al hun mediavormen te stroomlijnen, hun uitgelicenseerde IP's langzaam weer terug te winnen (zie kader) en zélf videogames te maken, zoals de flink door Marvel personages versterkte Disney Infinity games. Een Marvel vs Capcom 4, ontwikkeld door het Japanse Capcom én inclusief Marvel personages waar Marvel zelf (nog) geen films van mag maken? Dat zou helaas nooit gebeuren.

Op de schop

Nou, zeg dus nooit nooit! Niet alleen komt er dus wél een vierde Marvel vs. Capcom, maar 't lijkt ook nog eens al die dingen goed te gaan doen waar de vorige delen de mist mee ingingen. Capcom heeft de afgelopen jaren behoorlijk wat kritiek gehad op hun praktijken, en met Marvel vs. Capcom: Infinite lijken ze te zeggen: 'Jullie hadden gelijk. We moeten beter naar jullie luisteren.'

Zo zal de game meteen gelanceerd worden met een uitgebreide singleplayer, inclusief een 'Cinematic Story mode' (iets wat Street Fighter V in het begin miste).

Daarnaast zal deze Story mode onder andere draaien om niemand minder dan Mega Man X; een zeer geliefde mascotte die jarenlang door Capcom verwaarloosd werd.

En ook het vechtsysteem is volledig op de schop gegaan! Zo kon je in de vorige game het tij doen keren met het véél te krachtige X-Factor systeem, waarmee je personage tijdelijk aanzienlijk sterker én sneller werd. In Marvel vs. Capcom: Infinite is dit comeback systeem vervangen door de veel tactischere Infinity Stones (zie kader) die verhaaltechnisch ook nog eens beter inhaken op het Marvel universum.

Waar X-Factor bij elk personage hetzelfde werkte, moet je met de Infinity Stones kiezen wat voor soort powerup je wil ontvangen. En dat is veel interessanter! Maak je je sterke punten nog beter, door krachtige personages nóg harder te laten slaan, bijvoorbeeld? Of ga je je zwakke punten verbloemen, door bijvoorbeeld je logge krachtpatsers juist sneller te maken? De keuze is aan jou.

Strategisch

De beste keuze die Infinite op gameplay gebied gaat maken, is het terugbrengen van drie speelbare personages per gevecht naar twee, net als in het crimineel ondergewaardeerde Tatsunoko vs. Capcom (en de allereerste Marvel vs. Capcom) dus. Drie verschillende personages zorgden in deel 3, in combinatie met X-Factor, immers voor belachelijke, ongebalanceerde combinaties. Maar twéé personages kiezen en één goed geko-

> "QUA TACTIEK, DIEPGANG EN BALANS LIJKT DIT DEEL NU AL VEELBELOVENDER DAN ZIJN VOORGANGER."









zen Infinity Stone? Kijk, zo dwing je de speler om strategisch na te denken over complementerende combinaties!
Marvel vs. Capcom: Infinite zal dus misschien een iets minder bombastische fightinggame worden dan zijn belachelijk flitsende voorganger, maar qua tactiek, diepgang en balans lijkt deeltje vier nu al veelbelovender te worden dan Marvel vs. Capcom 3.
Maar zelfs al zou Infinite qua gameplay een herhalingsoefening worden van 3, zelfs dán zijn we nog hyped voor dit nieuwe deel. Dankzij de sterke focus van Marvel op consistentie in al hun media, zal het Marvel deel van de cast immers een sterkere, actuelere representatie zijn van hun meest relevante helden. Dat vrouwelijke nieuwkomer Captain Marvel (samen met icoon Iron Man) het eerste Marvel personage was dat voor Infinite onthuld werd, spreekt boekdelen.
In ieder geval hebben beide bedrijven met deze vechtgame veel te bewijzen: Capcom dat ze geleerd hebben van het slordige afgelopen decennium en Marvel dat de videogames met hun naam erop nét zo goed kunnen zijn als hun films. IT'S MAHVEL BABY!

DIT ZIJN DE INFINITY STONES!

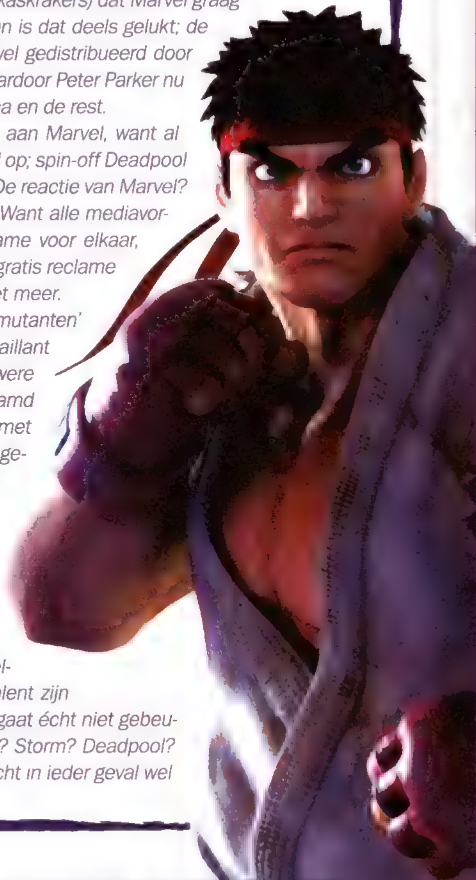
Van de zes Infinity Stones weten we nu dus al wat twee ervan doen. Zo laat de paarse Power Stone aanvallen meer schade aanrichten, maar zorgt het ook voor meer hit stun bij de vijand, wat de Power-gebruiker meer combo-mogelijkheden geeft. De groene Time-steen maakt de speler sneller en geeft diegene ook de mogelijkheid om te teleporteren. Met andere woorden: Power versterkt aanvallen en Time versterkt het personage.
De vier overige stenen zijn: Space, Reality, Mind en Soul. Wat deze gems voor power-ups zullen veroorzaken? Dat is dus nog niet bekend, maar gespeculeerd wordt dat spelers met de rode Reality-stone vernietigende projectielen zullen kunnen afvuren en dat de gele steen, Soul, genezende werkingen zal hebben. Erg handig als je laatste mannetje bijna de pijp uit gaat!
Het lijkt er in ieder geval op dat dit Infinity Stones systeem een verfijndere versie is van het Groove systeem uit de Capcom vs. SNK games. In die games kon de speler immers kiezen uit zes 'grooves', ieder met z'n eigen speelstijl en superaanvallen. Klinkt redelijk vergelijkbaar, nietwaar? Omdat het Groove-systeem érg tof was, lijkt het ons een zeer goed idee als Capcom een beetje zelfplagiaat pleegt en de Infinity Stones hierop baseert!





HET EINDE VAN DE X-MEN?

Een vierde Marvel vs. Capcom? Dat betekent vast dat we alle populaire personages van de vorige drie delen terug zullen zien komen, toch? Nou, dat is nog maar de vraag; de kans is namelijk groot dat alle personages die gerelateerd zijn aan de X-Men franchise (en dat waren er een hoop) níet meer aanwezig zullen zijn om Marvel te representeren.
Waarom? Nou, in de jaren '80 en '90 ging 't financieel niet best met Marvel en moesten ze de licenties van veel van hun bekendste helden verkopen om het hoofd boven water te houden. Dit is hoe Spider-Man bij Sony terechtkwam, en waarom films over teams als The Fantastic Four en The X-Men door 20th Century Fox worden uitgebracht.
Het probleem? Het gaat nu weer goed met Marvel. Zo goed zelfs (ál hun eigen films, zoals The Avengers, Guardians of the Galaxy, Dr. Strange, etc. zijn gigantische kaskrakers) dat Marvel graag al die eerder verkochte licenties terugkrijgt. Bij Spider-Man is dat deels gelukt; de aankomende film Spider-Man: Homecoming wordt nog wel gedistribueerd door Sony, maar verder gewoon weer door Marvel gemaakt, waardoor Peter Parker nu eindelijk kan samenwerken met Iron Man, Captain America en de rest.
Maar de X-Men? Fox weigert die licentie terug te geven aan Marvel, want al hun films over dit mutantenteam leveren bakken met geld op; spin-off Deadpool werd zelfs de meest succesvolle R-rated film aller tijden! De reactie van Marvel? Ze laten de X-Men in hun comics langzaamaan sterven. Want alle mediavormen (strips, films, speelgoed, games, etc.) maken reclame voor elkaar, wat betekent dat Marvel met die X-Men comics eigenlijk gratis reclame maakt voor de X-Men films van Fox. En dat wil Marvel niet meer.
Dit is de reden waarom ze een vergelijkbaar team van 'mutanten' aan het pushen zijn in hun comics: The Inhumans. Saillant detail: de McGuffin in de comics die veel van de nieuwere Inhumans hun krachten gegeven heeft (een damp genaamd Terrigan Mist), heeft er ook voor gezorgd dat alle helden met het mutanten gen (lees: de X-Men) impotent en ziek zijn geworden. Gecombineerd met het feit dat The Inhumans ook nog eens hun eigen film krijgen in 2019, is het duidelijk dat Marvel nog zo weinig mogelijk met hun ooit zo geliefde X-Men te maken wil hebben.
Persoonlijk denk ik dat niet álle X-Men uit Marvel vs. Capcom: Infinite geweerd zullen worden. Wolverine is immers een van de populairste superhelden ooit en was bij Marvel vs. Capcom 3 zelfs het gezicht van de Marvel-kant. Hem uit de game verwijderen, zou dus het equivalent zijn van een Capcom dat besluit om Ryu te verwijderen. Dat gaat écht niet gebeuren; de toorn van de fans zou mega zijn. Maar Magneto? Storm? Deadpool? Sentinel? Phoenix? X-23? Kleine kans, mensen. Ik verwacht in ieder geval wel één Inhuman in de line-up te zien.





DILUVION

♪ Diep in de zee, diep in de zee.♪ ♫ Zeg het je eerlijk, hier is het heerlijk. Diep in de zee! ♫ Tenminste, dat is de theorie van Disney. Tjeerd kwam er door Diluvion echter achter dat het in de zee ook een klotezooi kan zijn.



De aarde bestaat na enorme overstromingen voornamelijk nog uit oceanen en vanwege klimaatverandering is de boel ook nog eens afgesloten met een dikke laag ijs.
De mensen hebben zich echter razendsnel aangepast aan de nieuwe situatie en leven onder de ijskap van de oceanen. Jij bent de kapitein van een onderzeeër, en leidt een team door de mysterieuze en donkere onderwaterwereld van Diluvion.
De Jules Verne-achtige onderwaterwereld bestaat niet alleen uit vissen en zeewier; er is namelijk een heuse onderwaterbeschaving voortgekomen (inclusief nieuwe religies en culturen) uit de penibele positie waar de mensheid zichzelf in heeft gemanoeuvreerd. Want laten we wel wezen; deze kansloze situatie is natuurlijk de schuld van de mens zelf, die met oorlogen en vervuiling de aarde heeft misbruiktt.

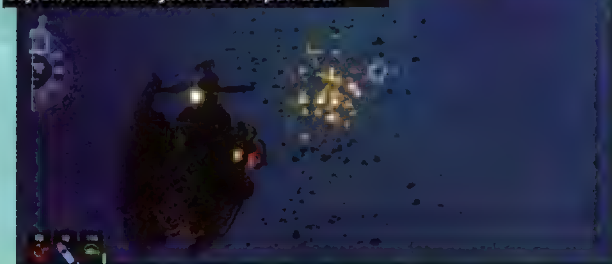


weetje • weetje
Diluvion is het resultaat van een geslaagde Kickstarter campagne van een development team dat slechts bestaat uit vijf personen.

Managen

De onderzeeër is het belangrijkste wat je hebt in Diluvion, en daarom moet je zorgen dat je die goed onderhoudt. Het gaat daarbij vooral om het repareren en upgraden van je boot, en daarbij is je bemanning van essentieel belang. Deze gasten moet je dusdanig managen dat je van hun specifieke kwaliteiten gebruik kunt maken.
Het kan immers zomaar gebeuren dat je drie sonar-specialisten in een ruimte hebt zitten die je tijdens een gevecht naar de torpedokamer moet sturen, waarbij de kans dat die gasten niet weten wat ze moeten doen redelijk groot is. Dus kun je, als je weer eens aangemeerd bent bij een nederzetting, beter op zoek gaan naar nieuwe bemanningsleden die wél goed zijn in het afschieten en herladen van torpedo's. Misschien kun je zelfs een tweede torpedokamer bouwen zodat je nóg gevaarlijker bent.

"Hoezeer ik dit alles ook tof wilde vinden, ik zat me vooral te ergeren tijdens mijn speelsessies."


In een onderzeeër moeten ramen en luiken altijd gesloten blijven, maar dat lijkt me een open deur.

Steampunk

Je hebt onder water constant behoefte aan torpedo's, geld, onderdelen en vooral zuurstof, en die zaken groeien niet aan het koraal. Dus je zult stad en uh... zee af moeten zoeken naar deze noodzakelijke elementen. Dat is niet zonder gevaar, want je zult meer dan eens oog in oog staan met vijandelijke monsters, maar ook vaartuigen die azen op alle interessante dingen die je in je ruim hebt liggen.
De makers zijn geïnspireerd door Dark Souls, dus verwacht veel onderwater combat, maar vooral veel *moeilijke* onderwater combat.


Tjeerd is onbedoeld grappig door dit een onderzeeer RPG met weinig diepgang te noemen...

Beeld je bijvoorbeeld een gevecht in tussen een onderzeeer en een werkelijk gigantische krab die een enorm fregat om zijn lijf heeft. Op dat soort momenten ziet de game er fantastisch uit, met zijn steampunk onderwaterwereld die bestaat uit bizarre gebouwen, afschrikwekkende monsters en mysterieuze plekken.

Gillen

De game ademt absoluut potentie, maar hoezeer ik dit alles ook tof wilde vinden, ik zat me vooral te ergeren tijdens mijn speelsessies. Zo weet je zelden waar je precies bent en waar je naartoe moet. Dat zal wellicht enigszins de bedoeling zijn, maar ik vond het vervelend, helemaal omdat er dus wel een kaart ís, maar je dus niet weet waar je bent op dat ding.
Op het moment dat mijn crew zonder zuurstof dreigde te raken, had ik bijvoorbeeld geen idee waar ik naartoe moest om de zuurstofflessen bij te vullen. In mijn paniekerige zoektocht naar een nederzetting kwam ik dan ook een paar keer vast te zitten tussen een soort lelijk 'iets', waarbij ik geen idee meer had wat boven en onder was of waar ik de uitgang kon vinden. Tegelijkertijd begon de camera te flippen omdat die het ook niet meer begreep.
Daarnaast gaat het richten van je wapens raar, zijn de gesprekken met de crew generiek en missen ze urgentie. Tot slot is het 'aanmeren' bij een nieuw ontdekte plek zo verdomde kut gedaan, dat ik deze game meerdere malen gillend uit heb gezet. ★



VERWACHTING *TJEERD:*
Het idee van de game is erg tof, de stijl is ook heel cool, maar ik werd he-le-maal krankjorem van de besturing van de game, die aanvoelt alsof ze er nog een jaar aan moeten werken. En de kans is klein dat dat ook gaat gebeuren.

- + Het idee is supercool.
- + Het ziet er allemaal prachtig uit.
- - Het bestuurt voor geen meter.
- - De beloofde diepgang is amper aanwezig.

ONDERZEEËR RPG
ARACHNID GAMES
Q1 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"LAATST IN DE TREIN ZAT ER BIJVOORBEELD ZO'N EXEMPLAAR VLAK VOOR ME! ZIJN VIEZE, VETTIGE HAAR PLAKTE AAN Z'N VOORHOOFD, TERWIJL HIJ DOOR ZIJN EVEN VIEZE, VETTIGE BRIL WEZENLOOS NAAR BUITEN KEEK."



Graddus spot tot zijn afgrijzen een non-gamer.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"VOEDSEL, KLEDING, EEN DAK BOVEN JE HOOFD, EEN TOILET MET VERGRENDELBARE DEUR, ENZOVOORT."



Jurjen weet wat onze primaire behoeften zijn.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JOHNNY

Huh? Deze gast is toch geen redacteur van de PU, horen we jullie denken. Hoe kan hij dan Speciale Redacteur van de Maand zijn? Nou, dat zullen we effe uitleggen.
Johnny Rijbroek is deze maand namelijk precies vier jaar vormgever van dit prachtige blaadje. En dat we mogen spreken van een prachtig blaadje is vooral aan hem te danken.
We kunnen ons nog herinneren dat we ons vier jaar geleden hardop afvroegen of één mannetje in staat zou zijn om elke maand alle pagina's van de PU naar tevredenheid te maken (we hadden daarvoor altijd minstens twee vormgevers bij de PU gehad), maar Johnny toonde al vanaf zijn eerste nummer aan dat we ons ten onrechte zorgen hadden gemaakt, want met evenveel enthousiasme als skills knalde hij de ene na de andere (fraaie) pagina er in zo'n hoog tempo doorheen, dat Ed 'm nauwelijks bij kon houden.
Okay, een kommaneuker zou kunnen zeggen: 'een vormgever is geen redacteur', maar als je vier jaar lang elke maand zulke hoge kwaliteit levert, ben je in ieder geval wel heeeeel speciaal!

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

AIR RACE SPEED
BEHOLDER
DEMON'S CREST
GEKI YABA RUNNER DELUXE
MEAN STREETS OF GADGETZAN
PIANISTA
PIKMIN 2
SHANTAE: HALF-GENIE HERO
SLAIN
TOTAL WAR: WARHAMMER - REALM OF THE WOOD ELVES

DE GROTE GLAZEN BOL SPECIAL

WAT HEEFT GAMEJAAR 20

Natuurlijk blikken we ook dit jaar weer vooruit, voor de laatste keer gesteund door de Glazen Bol van Jan. En 2017 belooft met maar liefst twee nieuwe consoles én een trits aan grote titels een stuk boeiender te worden dan de afgelopen twaalf maanden. Bring it on, 2017, bring it on!

2016 was een raar gamejaar. De drie 'grote' VR-headsets kwamen uit, maar echte must-have software ontbrak. De Wii U stond met één been in z'n graf, terwijl Pokémon GO en Pokémon Sun & Moon de wereld domineerden. De PS4 exclusive line-up was mager, maar de verkopen van de PS4 zelf gingen door het dak.

No Man's Sky, Street Fighter V, Mighty No.9, Homefront: The Revolution en ook Mafia III vielen in meer of mindere mate tegen en games als Deus Ex, Dishonored 2 en Titanfall 2 verkochten aanmerkelijk minder dan verwacht, maar bijvoorbeeld Uncharted 4, Overwatch, Battlefield 1 en DOOM scoorden dan weer fantastisch.

Laten we hopen dat 2017 nog meer spanning, sensatie en vooral topgames oplevert. En weet je wat? Dat zou zo maar eens kunnen gebeuren!

DÉ GAME VAN 2017?

Als de PU-redacteuren op dit moment al één game zouden mogen spelen die dit jaar uit moet komen, welke titel zou dat dan zijn?



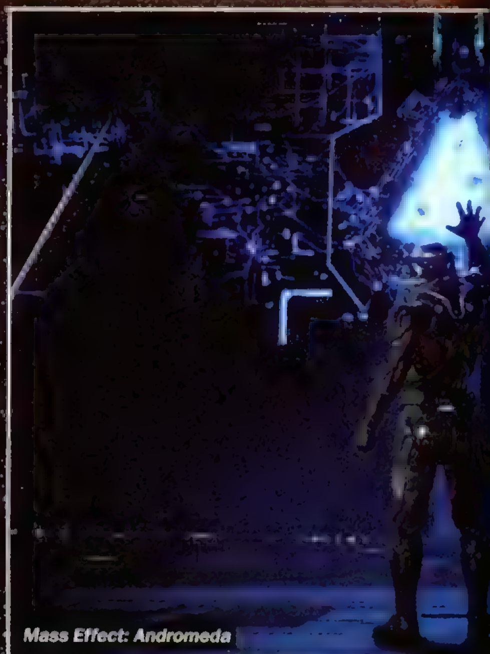
Zelda: Breath of the Wild natuurlijk. Ik heb er al een stukje van mogen spelen, en de gedachte dat dit stukje maar een heel klein onderdeeltje is van een enorme belevenis, maakt dat ik deze game begeer als geen ander.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Mass Effect: Andromeda. Dit wordt Dragon Age: Inquisition meets Star Trek, en aangezien die twee dingen al honderden uren m'n fantasie en intelligentie (zover aanwezig) hebben gekieteld, verwacht ik van de vierde Mass Effect breinstimulatie tot de max. Bovendien zal Mass Effect 2 nooit uit mijn top 5 games all time verdwijnen, laat ik dat ook niet vergeten.



Mass Effect: Andromeda

17 VOOR ONS IN PETTO?


Zelda: Breath of the Wild. Aangezien Nintendo qua traditionele IP's praktisch nooit een mispeer maakt, lijkt dit een veilige gok, want ik heb van deze nieuwe Zelda nog niets gezien waar ik m'n twijfels over had.

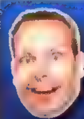

Zelda: Breath of the Wild. Eigenlijk wacht ik al sinds 1998 op een Zelda die over Ocarina of Time heengaat. Zou de open wereld van Breath of the Wild het kunnen? Ach, ook als die game maar half zo goed wordt, is het alsnog mijn GotY.


NieR: Automata


Een game die ik al wil spelen sinds de eerste trailer: **NieR: Automata**. Dit vervolg op wellicht de meest ondergewaardeerde PS3-exclusive lijkt de beste actie-RPG van 2017 te worden, naast Scalebound. Aangezien beide games van PlatinumGames komen, heb ik in 2017 sowieso niets te zeuren.


Het is een beetje wishful thinking dat Final Fantasy VII Remake in 2017 uitkomt, dus hou ik het bij **Horizon Zero Dawn**. Vanaf het allereerste moment heeft die game mij gegrepen vanwege zijn setting en prachtige graphics. Guerrilla gaat hiermee in één klap laten zien waarom de studio tot een van de beste ter wereld behoort.


Horizon: Zero Dawn en God of War staan het hoogst op mijn lijst je, maar dat is vooral omdat ik gewoon bang ben dat **Red Dead Redemption 2** uitgesteld gaat worden. Wordt ie dat niet, dan wil ik Rockstar's open Wild West avontuur liever vandaag dan morgen ervaren.


De nieuwe Call of Duty, omdat ik insane benieuwd ben naar wat Activision en Sledgehammer met alle kritiek hebben gedaan. En let wel, ze zijn twee jaar terug al begonnen, dus wie weet is er nu totale paniek omdat men weer walljumpt in space...

Red Dead Redemption 2

DE TOPGAMES VAN 2017

Natuurlijk brengt 2017 veel meer lekkers. Naar welk kwartet (in willekeurige volgorde) kijken de PU-knapen nog meer nekherniahalzend uit?



1 Persona 5
Wat Mass Effect: Andromeda mij op westers niveau gaat bieden, zal P5 op Japans gebied doen. Voor zover FF XV dat nog niet gedaan heeft...

2 Resident Evil 7: Biohazard
Als dit deel ook maar een beetje lijkt op Code Veronica en deel 5, mijn favo Resi's, dan ben ik een blije zombie/infected-killer. Mag wel meer dan een beetje zijn, trouwens, en daar vrees ik lichtelijk voor...

3 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Ik heb veel, veel te weinig Zelda gespeeld in m'n leven, maar met Breath of the Wild begint m'n weg naar redemptie!

4 Injustice 2
Als ik vijf games had mogen noemen dan had Horizon: Zero Dawn hier ook bij gestaan, maar ik ga toch maar voor bekende franchises. Veiligerd dat ik d'r ben.


Injustice 2


RiMe



1 Resident Evil 7: Biohazard
De perfecte mix van oude en nieuwe griezelsferen.

2 De nieuwe Mario voor de Switch
Ik heb er nog nauwelijks iets van gezien, maar ben erg toe aan een nieuwe 3D-Mario.

3 Pikmin voor 3DS
De 3DS blijft een zeer fijn systeem om in mijn 2D-platformbehoefte te voorzien. En ik ben reuze benieuwd wat dat gaat worden: Pikmin als 2D-platformer.

4 RiME
Dat sfeertje trek ik heel goed.

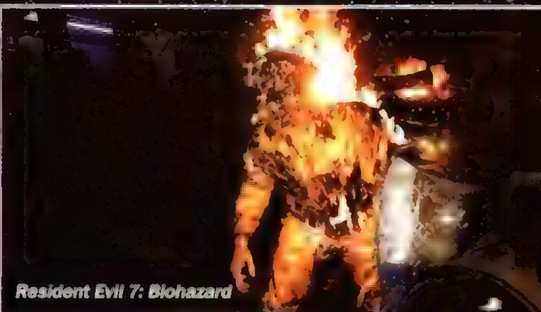


1 Red Dead Redemption 2
Rockstar doet toch nooit iets fout?

2 Horizon: Zero Dawn
Omdat ik hoop dat Guerrilla de belachelijke mooie grahpics weet te koppelen aan een goed verhaal.

3 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Hier duik ik helemaal in!

4 Resident Evil 7: Biohazard
Deze game gaat me VR-wise ontmaagden.


Resident Evil 7: Biohazard



1 Mass Effect: Andromeda
Ik ben nog niet COMPLEET weggeblazen door alle trailers; het oogt allemaal wat generiek. Het blijft echter wel Mass Effect, dus dat gaat goed komen.

2 Sniper Elite 4
Dit is nog altijd de enige gameserie waarin je Hitler door zijn balzak kunt knallen. En da's voor mij genoeg.

3 State of Decay 2
De eerste State of Decay is de beste zombiegame die ik ooit heb gespeeld. Beter dan Resident Evil, Dead Rising en al die andere. Ik kan dus niet wachten op deel twee.

4 Yooka-Laylee
Meestal moet ik niks hebben van die Kickstarter-achtige crap, maar voor deze spirituele opvolger van Banjo-Kazooie maak ik graag een uitzondering.


Yooka-Laylee



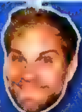
1 God of War
Kratos' comeback ziet er fantastisch uit en de Noordse mythologie kent zoveel rijke verhalen. Dit kan echt de reboot der reboots worden.
2 Assassin's Creed: Empire
De nieuwe AC gaat dit jaar komen en speelt zich af in Egypte. En Ubisoft gaat desnoods vijfhonderd developers laten crunchen om deze game te laten rocken als een malle. Over comebacks gesproken.
3 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Een nieuwe Zelda op een nieuwe console: 1 + 1 = 3!
4 Mass Effect: Andromeda
BioWare's meesterwerk in de dop gaat me een natte scifi droom bezorgen.


God of War


Scalebound



1 Scalebound
Een van mijn favoriete gamemakers ooit (Hideki Kamiya) die de kans en het budget krijgt om zijn droomgame te maken!? Dat moet wel iets fantastisch worden.
2 Zelda: Breath of the Wild
Nintendo die aan de hand van wellicht de meest prestigieuze gamefranchise aller tijden gaat laten zien hoe je nou écht een goede open-wereld RPG neer moet zetten.
3 Nioh
De nieuwste game van Team Ninja lijkt de beste elementen van Dark Souls te pakken en die te combineren met Japanse mythologie en Ninja Gaiden-achtige gameplay. Bikkel-, bikkelhard!
4 Resident Evil 7: Biohazard
Alles wat ik van deze game heb gezien, heeft mij weten te overtuigen dat dit, ondanks het nieuwe perspectief, toch wel écht een Resi-game is. Gelukkig!

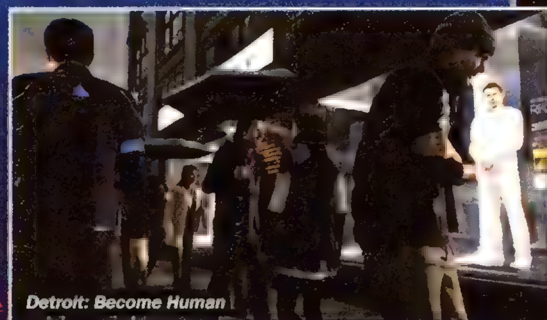


1 God of War
De nieuwe stijl van God of War maakt mij heel blij en de Noordse mythologie ziet er zo bruut uit! Geef mij het nu!
2 Red Dead Redemption 2
Het eerste deel was al erg goed en ik ben reuze benieuwd welke cowboymagie Rockstar nu weer uit de vingers weet te toveren.
3 Horizon: Zero Dawn
De setting doet me watertanden, het ziet er prachtig uit. Hopelijk lost het de beloftes ook in.
4 Mass Effect: Andromeda
Dit is scifi porno deluxe, de manier waarop Bioware hun verhalen vertelt, weet me altijd enorm te boeien en met Dragon Age: Inquisition hebben ze laten zien dat de schaal ze ook wel toe te vertrouwen is.


Red Dead Redemption 2



1 Final Fantasy VII Remake
Het doet pijn dat ik Persona 5, Beyond Good & Evil 2, Red Dead Redemption 2, Kingdom Hearts 3, Days Gone, Ni No Kuni 2, Yooka-Laylee en nog vele andere games niet kan noemen (doe het dus lekker toch), maar als er één game is waar ik naar uitkijk, dan is het Final Fantasy VII Remake. Het is wat mij betreft de beste game aller tijden en door Final Fantasy XV heb ik er weer het volste vertrouwen in dat Square Enix een meesterwerk gaat afleveren.
2 Persona 5
Persona 4: Golden is zonder twijfel de game die ik het langst op de PS Vita heb gespeeld. De mix tussen de spannende avonturen in de duistere wereld en het redelijk normale schoolleven in de gewone wereld is briljant en er worden in het verhaal ook geen issues geschuwd als vernedering, homoseksualiteit en andere struggles in het leven. Ik kan niet wachten om minimaal honderd uur achter elkaar in Persona 5 te spenderen en de echte wereld om me heen te vergeten.
3 God of War
Ik ben blij dat Santa Monica Studios nogmaals een draai heeft gegeven aan het verhaal, want ik kan simpelweg geen genoeg krijgen van de pure bruutheid die Kratos heet.
4 Detroit: Become Human
Ik hou verschrikkelijk veel van filmische verhalende games en daar is Quantic Dream heel erg goed in. Ik weet nu al dat ik verkeerde keuzes ga maken en misschien zelfs wel per ongeluk wat Androids laat sterven, maar ik laat de emotie volledig over me heen komen. »


Detroit: Become Human

DE DARK HORSE VAN 2017

Okay, de grote games laten zich niet zo moeilijk voorspellen, maar welke titel wordt dé verrassing van 2017?



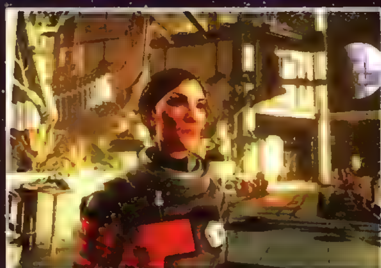
PREY
Vergeet dat gedoe met de naamgeving. Vergeet de gecancelde game van tig jaar geleden. Dit wordt de nieuwe BioShock/System Shock van 2017 en dat is op z'n minst een dansje op de koffietafel waard.

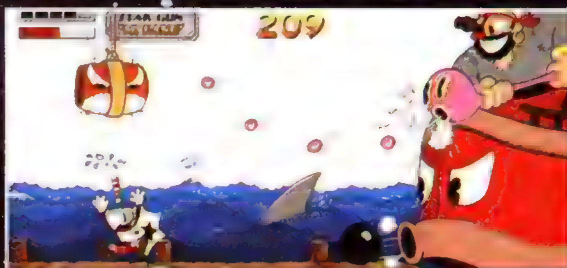


CUPHEAD
Deze game is vanwege alle vertragingen al bij veel mensen van de radar verdwenen, maar ik kijk nog steeds ontzettend uit naar deze Boss Rush-achtige actie-platformer. En niet alleen vanwege de unieke art style die de tekenfilms van begin twintigste eeuw perfect weet te emuleren. Eindelijk weer een game die iets origineels weet te doen met graphics.

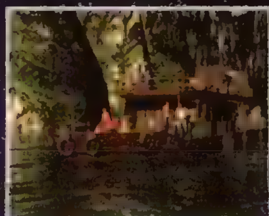


SHENMUE 3
Wat, Shenmue een Dark Horse?! Yup, want laten we niet vergeten dat deel 1 en 2 vérre van commerciële successen waren. Sterker nog: ze maakten dik verlies en deel 3 is dan ook niet voor niets een (geslaagd) Kickstarter-project. Hoe dan ook, als het concept van de geniale Dreamcast games (free roamend door prachtige plekken in Azië aars kicken, geld verdienen en het betere detectivewerk verrichten) goed doorgetrokken wordt naar moderne tijden, dan staat ons een Machtige Titel te wachten.

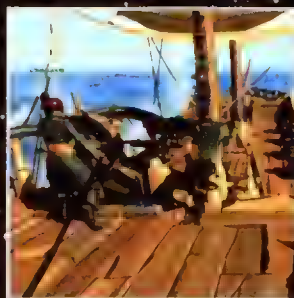




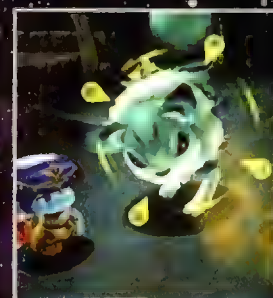














SHENMUE 3
Eigenlijk heb ik met Sniper Elite 4, State of Decay 2 en Yooka-Laylee al drie Dark Horses in mijn top vijf, maar vergeet ook Shenmue 3 niet. Dat wordt een wandelsimulator die wél de moeite waard is!



CRACKDOWN 3
Microsoft gaat iedereen verrassen met Crackdown 3 waarin daadwerkelijk extra rekenkracht gebruikt kan worden uit de Cloud. Maar dat is nog niet alles; Crackdown 3 wordt namelijk uitgesteld tot eind 2017, zodat je de game op de Xbox Scorpio kunt spelen en dat gecombineerd, gaat voor spectaculaire beelden zorgen waar Sony met de PS4 Pro alleen maar van kan dromen.



SEA OF THIEVES
Elke keer als ik 'm langs zie komen, denk ik weer: oh ja! Dit is echt een titel die zoveel potentie heeft en zich focust op pure fun. Precies wat we nodig hebben.



LAWBREAKERS
Ik geloof heilig in de kunde van Cliff Bleszinski en Arjan Brussee. Als Gears gaat trouwen met Killzone, dan kan het toch alleen maar vet worden?



EVER OASIS
Ik denk dat Ever Oasis voor de 3DS hoge cijfers gaat scoren. Het spel is moeilijk in een hokje te plaatsen, maar juist daardoor zo leuk.

WORDT 2017 WÉL HET JAAR VAN VR?

2016 moest het jaar worden van VR. Het werd het maar half. Gaat het in 2017 dan wel lukken?



Persoonlijk ben ik inmiddels ZWAAR overtuigd: VR is de shit! Maar 'casuals' die ik spreek vinden het vaak te duur, zien er de meerwaarde niet van of hebben er zelfs nog nooit van gehoord. Dat moet echt veranderen. Wat minder tech-achtige demo's en een VR-versie van bijvoorbeeld een FIFA zou wat dat betreft al helpen.



Ik geloofde heilig in VR, mede dankzij het comfort en de software van de PS VR, maar ik denk toch dat de gemiddelde consument er niet genoeg belangstelling voor heeft. Ik hoop dat VR een gezond leven tegemoet gaat - niet in de minste plaats omdat 't dé plek is om rail shooters nieuw leven in te blazen - maar of dat zal gebeuren?



Ik hoop het van harte en het zou zeker kunnen. Halverwege dit jaar dropt Sony vermoedelijk de prijs van PS VR en dat gaat een hoop doen. Moet men wel snel met grote VR-games op de proppen komen en deze met meer buzz en marketing ondersteunen. Want 'de man in de straat' denkt nog steeds dat VR een kartonnen doosje voor om je telefoon is.



VR is here to stay en krijgt absoluut een plek in de toekomst van gaming. Echter, VR heeft ook tijd nodig om volwassen te worden. De Rift, Vive en PS VR zijn verschenen, maar developers zijn nog steeds aan het uitvogelen wat wel en niet werkt. Daarom zijn games tot nu toe veelal demo-achtige ervaringen, maar er staan een paar mooie VR-games in de planning, waaronder Farpoint, Robo Recall en Resident Evil 7, die al volwaardige VR-games genoemd mogen worden. 2017 wordt in ieder geval een stuk spectaculairder.

2017: DE COMEBACK VAN NINTENDO!

Nintendo is dood, leve Nintendo! Met de Switch is Nintendo terug én komt alles weer goed. Toch?


Met Nintendo komt het altijd wel weer goed. En anders kunnen ze altijd nog Mario, Zelda en Pokémon uitmelken op mobiele telefoons. Wat betreft de Switch: ik voel 'm wel. Vraag is alleen of Nintendo het concept kan marketen, iets waar ze met de Wii U grote moeite mee hadden.


De Switch wordt weer een echt unieke console, voornamelijk omdat het ook een handheld is! Het mooie hiervan is dat Nintendo hiermee al hun studio's kan samenbrengen; ze hoeven hun creatieve inspanningen niet te verdelen over twee platformen. De Switch krijgt dus al het goede wat Nintendo te bieden heeft... en dat is érg veel. Oh, en GameCube emulatie. Er is een God!

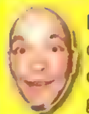

Ik ben ervan overtuigd dat Nintendo met de Switch een knaller in huis heeft die alle sterke punten van Nintendo optimaal benut.


Nintendo gaat het verdomd lastig krijgen, want de consolemarkt is redelijk verzadigd en qua tablet zijn mensen ook al voorzien. De Switch is cool, hopelijk goedkoop, maar is het echt iets wat je MOET hebben? Bij de Switch draait het om de games als Pokémon, Mario en Zelda. Titels die je nergens anders vindt. Dat maakt het een must voor een flinke groep gamers, maar je wint er de strijd niet mee van Sony. De Wii won alleen omdat Nintendo aansluiting vond bij nieuwe doelgroepen. Die zoektocht is in mijn optiek nu de enige redding.


Ik hoopte dat de Switch een old skool console zou worden met vette hardware waar ik alle Nintendo exclusives op kan spelen, maar de combo met een handheld voel ik niet zo. Is de Switch niet gewoon wat de Wii U had moeten zijn bij launch?


De Nintendo Switch straalt pure, ouderwetse fun uit. Neem daarbij het gegeven dat we én een nieuwe Super Mario én een nieuwe Zelda krijgen, en het wordt sowieso een goed startjaar. Echter, Nintendo moet door blijven pakken. Als in maart blijkt dat het hele 'onderweg gamen' géén gimmick is en de nieuwe machine wordt voorzien van een sterke line-up met mooie games in het vooruitzicht... dan, en alleen dan, zal de Switch zegevieren!


Ik ben zeker overtuigd van de awesomeness van de Switch, maar dat zegt eigenlijk geen ruk, want ik dacht dat de Wii dood in het water zou liggen bij de launch en zag wel een kans dat de Wii U iets kon worden.


Nintendo heeft met de Switch de weg omhoog weer gevonden. Het wordt in elk geval een aantrekkelijke console voor gamers (dus niet langer voor huisvrouwen). Zeker als in het eerste jaar al grote 3D-avonturen van Zelda en Mario erop landen.






VR is te vermoeiend, omslachtig en attractie-achtig om te beklijven, roep ik al een tijdje. Het zal zeker wel even blijven hangen, maar uiteindelijk denk ik dat mensen na een lange dag werken toch gewoon liever op de bank ploffen om op een beeldscherm te gamen.


Ook 2017 wordt niet het jaar van VR. We moeten geduld hebben. Het worden niet de games die VR groot gaan maken, maar de toegepaste functionaliteiten. Dat je op je eventuele vakantieadres rondloopt of online shopt in een virtuele H&M, je nieuwe huis virtueel inricht, of je beste vriendin in de VS virtueel bezoekt. VR wordt dan 'onmisbaar' in het leven, net zoals de PC of mobiele telefoon. Pas dan gaat men er massaal entertainment/games voor kopen. Want hé, je hebt het ding toch in huis...


Velen hebben de potentie al gevoeld, maar het zal niet snel het 'ouderwetse' hardcore gaming vervangen. Daarvoor is het net weer té heftig en te weinig ontspannend. Ik vermoed dat we volgend jaar mooie dingen gaan zien, maar nooit zullen álle gamers overtuigd worden.


Ik begin te vrezen dat VR een langzame dood gaat sterven. De killer games die er inmiddels al wel hadden moeten zijn, laten nog steeds op zich wachten, verder lees ik verontrustende berichten over devs die stoppen met VR in plaats van dat ze er instappen. »

PLAYSTATION IN 2017: EXCLUSIVES


Sony heeft z'n zaakjes op dit moment goed voor elkaar. Natuurlijk wordt er weleens een game uitgesteld, maar al met al zal niemand met een PS4 zich hoeven te beklagen over een gebrek aan goede software. PS4 is momenteel gewoon hét systeem om te hebben.


Sony kan voor mij weinig fout doen. VR is fantastisch, ze hebben een steady stroom aan exclusives van hoge kwaliteit en luisteren als een Trumpiaanse populist exact naar de onderbuikgevoelens van hun publiek. Ik las laatst ergens dat Xbox een inhaalslag aan het maken was, maar dat moet dan zijn omdat je ze gratis bij een hamburgermenu kreeg ofzo.


Het kán een droomjaar worden voor PlayStation. Als GT Sport, Horizon, God of War, Days Gone, Nioh, Uncharted: The Lost Legacy en Ni No Kuni II: Revenant Kingdom allemaal in 2017 uitkomen, dan zit de PS4 bezitter er warmpjes bij. Sowieso is Sony achter de schermen natuurlijk sneaky bezig om de Scorpio launch van Microsoft zoveel mogelijk te dwarsbomen, dus zou het me niks verbazen als rond de release van díe console ook nog Insomniac's Spider-Man opeens voorbij komt slingeren. Damn, wat een line-up zou dat zijn!


Ik heb sinds de Xbox One S en de PS4 Pro voor het eerst sinds de launch van de PS4 het idee dat Sony langzamerhand terrein aan het verliezen is. En dat vind ik een goede zaak, want concurrentie is alleen maar goed voor de gamers.

XBOX IN 2017: ALLE BALLEN OP DE SCORPIO?


Persoonlijk heb ik een hekel aan dit soort 'upgrade consoles' (de PS4 Pro heb ik ook niet gehaald) want ik heb nog geen behoefte aan een 4K tv, en als ik verdomme continu wil blijven upgraden, koop ik wel een PC. Als het om de Xbox One gaat, kijk ik dus puur naar de games. En hoewel daar toffe titels bijzitten (Scalebound, Cuphead, Halo Wars 2...) denk ik toch dat de PS4 (en Switch) meer te bieden hebben. Ik gun het Microsoft wel, mede omdat ik hun backwards compatibility inspanningen zo sympathiek blijf vinden.


Microsoft heeft alle troeven in handen om te gaan domineren. Diepe zakken, technologische kennis, innovatieve ideeën en een keiharde dominantie met PC. Ze hebben dat met hun console echter nooit goed uitgespeeld. Als de Scorpio niet twee keer zo vet wordt als de PS4 Pro gaat het hem weer niet worden. Komen ze nu wel met always online? Met een nieuw betalingsmodel (niet per game, maar met abonnement)? Daar draait het om. En de antwoorden heeft niemand, omdat Microsoft het zélf nog niet weet.


De kracht van Scorpio wordt gruwelijk, maar ik mis titels als Uncharted, The Last of Us, God of War... Tegelijkertijd lijkt de magie van Gears en Halo een beetje te zijn uitgewerkt. Het wordt tijd voor nieuwe, grote IP's. Maar Microsoft gaat ons vast verrassen met een killer najaars line-up.


Ik heb het idee dat Microsoft het al een beetje heeft opgegeven. Ze lopen achter de feiten aan met VR en het exclusieve game-aanbod komt niet erg geïnspireerd over. Ik was altijd een groot Xbox-fan, maar zit inmiddels compleet in kamp Sony. Voor 2017 zie ik dat niet snel veranderen.


De Xbox heeft al zo lang niet meer echt geknald dat ik me afvraag of ze het nog wel kunnen. De Scorpio is boeiend, maar ik heb nog geen games gezien die de power ervan to the max benutten. Crackdown 3 misschien? Met een full-on vernietigbare stad? Als de Scorpio mij vrijelijk wolkenkrabbers kan laten instortten, dan koop ik een ticket voor de hypetrain.


Wouter: "Als de Scorpio mij vrijelijk wolkenkrabbers kan laten instortten, dan koop ik een ticket voor de hypetrain." [Screen Crackdown 3]


We hebben nog weinig exclusives van Microsoft op de radar staan. Hopelijk is dat deel van hun strategie, dus dat we tijdens de E3 ineens een rits knallers van launchtitels voor onze kiezen krijgen.


Sorry, maar hier weet ik te weinig van om er iets zinnigs over te kunnen zeggen.


Microsoft heeft bij mij de hypemolen al meteen flink aangezet na de eerste reveal op de E3, maar ik hou dan ook van hardware en een nieuwe console is de mooiste nieuwe hardware die er bestaat. Toch ben ik gek genoeg meer hyped over wat de nieuwe krachtige hardware in theorie kán, dan dat ik naar bepaalde games uitkijk. Natuurlijk, een nieuwe Forza met alle grafische toeters en bellen zou tof zijn en stiekem hoop ik dat er al lang een nieuwe Gears of War in de maak is voor de Xbox Scorpio, maar verder ontbreekt het aan vette exclusives, ook al op de Xbox One trouwens. Hopelijk komt daar verandering in dit jaar.



Phil Spencer: "Met een gewone 1080p televisie heb je weinig aan de Scorpio. Het apparaat is gemaakt voor 4K tv's."

MAKEN HET VERSCHIL


Sony heeft de luxe in 2017 om niets bijzonders te hoeven doen om aan de top te blijven, laat staan om te overleven. Met games als de Final Fantasy VII remake, Shenmue 3, Horizon: Zero Dawn en Persona 5 alleen al, zal de PS4 genoeg momentum weten te behouden. Alleen grote verrassingen van de Switch zouden roet in het eten kunnen gooien.


Al met al heeft Sony, ondanks beschuldigingen van 'winnaarslaksheid', best nog wel een druk 2016 gehad met de Pro en VR, ondanks dat het qua must-have games tegenviel. Maar wat er in 2017 gaat gebeuren? Misschien dat dát dan hun chilljaartje wordt en dat in 2018, met The Last of Us: Part II, pas weer de chills komen.


Sony moet oppassen dat ze niet weer de arrogante Sony van de PS3 worden, toen ze dachten koning te zijn en vergaten aan de gamers te denken. Ooit trapte de PS4 af met het veelbelovende 'For the Players'. Maar nu? Waar zijn de grote exclusieve titels? Wat is de deal met PS4 en PSPro? Waar zijn de killer apps voor PS VR? Waarom werd PS Plus opeens betaald? En waarom zijn ze er niet open en eerlijk over? Niet te cocky doen, gewoon leveren en de voorsprong zal alleen maar groter worden.


Sony ligt lekker op stoom. Er komen vette exclusives uit en daar komt voorlopig geen einde aan. De PS4 Pro moet zich nog bewijzen voor gamers zonder 4K HDR tv, maar ik ben bang dat dit niet meer gaat gebeuren. De PS4 Pro is duidelijk voor gamers die wél zo'n vette tv bezitten. Sony moet wel kappen met het aankondigen van games terwijl de ontwikkeling pas net is begonnen en dan vervolgens eindeloos gaan uitstellen. Daar word ik knettergek van. Verder hoop ik op een paar vette PS VR exclusives, anders zijn gamers snel klaar met virtual reality.

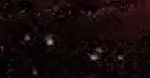
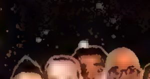
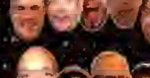
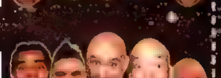
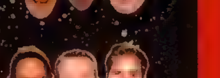
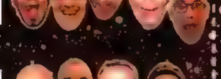
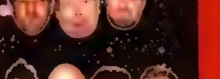

Days Gone, een van de PS4 exclusives die dit jaar moet uitkomen.


Starblood Arena komt komende lente naar de PS VR, maar of dát nou die killer app wordt...


Persona 5 wordt zowel door Florian als Wouter genoemd als een van de PS4 topgames in 2017.

2017 STELLINGEN

Op onderstaande elf stellingen mochten de PU-redacteuren lekker ongenuanceerd alleen met ja of nee antwoorden.

Stelling	JA	NEE
1 RED DEAD WORDT UITGESTELD NAAR 2018		
2 HALO 6 WORDT EEN LAUNCHTITEL VOOR DE SCORPIO		
3 CALL OF DUTY GRIJPT TERUG NAAR EEN HISTORISCH CONFLICT		
4 HET TOYS TO LIFE GENRE IS DOOD		
5 IK HEB ZIN IN EEN ÉCHT NIEUWE ASSASSIN'S CREED		
6 NINTENDO GAAT STUNTEN OP SMARTPHONES IN 2017		
7 CYBERPUNK 2077 BLIJFT OOK IN 2017 IN NEVELEN GEHULD		
8 BEYOND GOOD & EVIL 2 KOMT PAS IN 2018		
9 IK GA DE SWITCH ABSOLUUT ZEKER IN HUIS HALEN		
10 IK GA DE SCORPIO ABSOLUUT IN HUIS HALEN		
11 IK GA IN 2017 EEN 4K/HDR TV KOPEN		


AGON

REDEFINING AWESOMENESS

2016
Tech awards



AG271QX
27"

Adaptive-Sync technology
for no input lag
2560x1440 Quad HD - 144+Hz
D-Sub, DVI, HDMI, MHL
Displayport, USB fast charge
Height Adjustable

AG352QCX 35"

Adaptive-Sync technology
for no input lag
2560x1080 - ***200 Hz***
DVI, HDMI, Displayport,
USB 3.0 fast charge
Height Adjustable



aocgaming.com

ALL YOU NEED IS...

GELD IN GAMES!

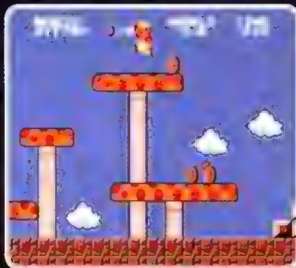


Wat is het belangrijkste in de wereld? Okay, daar kun je over twisten, maar geld zal bij vrijwel iedereen hoog op het lijstje staan. En Jurjen ontdekte dat contanten ook in games vaak een essentiële rol spelen.

VAN M.U.L.E. TOT CRAP! I'M BROKE



M.U.L.E. (1983)
Deze multiplayer game van EA laat spelers op een verre planeet klooien met land, werkers en grondstoffen om zoveel mogelijk dollars te verdienen. Een even eenvoudige als geslaagde, bordspelachtige blauwdruk voor de vele tycoongames die zouden volgen.



Super Mario Bros. (1985)
Om de speler naar de interessantste plekjes in zijn briljant ontworpen levels te loodsen, wilde ontwerper Miyamoto er voorwerpen doorheen strooien die iedereen zou willen pakken. Dus wat verzin je dan? Blinkende munten, natuurlijk! Geld & paddo's, zo krijg je Mario wel vooruit!



The Legend of Zelda (1986)
Hij zegt de ene keer dat hij de prinses gaat redden, de andere keer zegt hij dat hij Hyrule gaat redden. Ook een nobel doel. Ondertussen stormt Link overal naar binnen om potten te breken en levende wezens met zijn wapens te bewerken, in de hoop dat er Rupees uit rollen. En dan noemen ze Ganondorf hebberig.



Takeshi's Challenge (1986)
Je bent een loonslaaf die op een dag opstaat van zijn werkplek om, eh, burgers in elkaar te slaan. Zo knok je je een weg naar de bank om al je geld op te halen, zodat je cursussen kunt volgen. Je kunt in de game ook dronken worden, scheiden en je kinderen in elkaar rossen. Een beetje als in het echte leven, zeg maar.



Final Fantasy (1987)
Wat in deze vroege RPG geldde, eh, gold: je zult niet ver komen als je geen geld, eh, Gil, Gald of gewoon goud verdient. En de ervaringspunten die je verdient om 'jezelf te ontwikkelen' zou je ook best als een verkapte currency kunnen zien. Dus eigenlijk werken RPG's net als de werkelijkheid: gij zal verdienen... of sterven.







'All you need is love' zongen de Beatles in 1967. Leuke gedachte. Maar volgens mij hadden ze beter 'All you need is cash' kunnen zingen. Want kijk eens naar je primaire behoeften: voedsel, kleding, een dak boven je hoofd, een toilet met vergrendelbare deur, enzovoort. Allemaal dingen waar je met geld voor moet betalen. Net als voor je games.

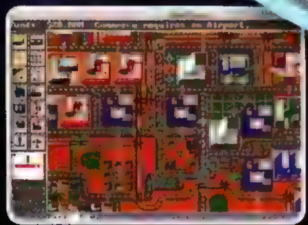
Als jonge gamer was het voor mij in de jaren tachtig nog 'pay to play'. De guldens van mijn zakgeld verdwenen in de gleuven van kasten met pookjes, knoppen en titels als Dragon's Lair, Galaga en Flicky.

Inmiddels is het al lang de praktijk dat je een console of PC koopt en daar vervolgens games voor aanschaft. Maar of het nu cartridges of downloads betreft, betalen zal je. En die zogenaamd gratis games dan? Ook daar zal altijd ergens een verdienmodel aan hangen. 'Een gratis lunch bestaat niet', schreef econoom Milton Friedman al veertig jaar geleden, en die gedachte geldt nog steeds.

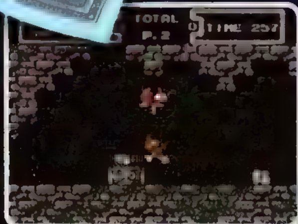
De ons helaas veel te vroeg ontvallen, voormalig Nintendo directeur Iwata zei het in 2015 nog heel mooi: "Ik hou niet van de term free-to-play omdat die term niet helemaal eerlijk is naar consumenten. Vroeg of laat moet er betaald worden. Daarom zou het eerlijker zijn om dit soort games free-to-start te noemen." Eens!

FANTASIEVOLLE VALUTA

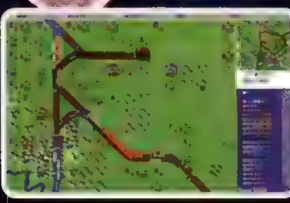
Als videogames een weerspiegeling zijn van de voornaamste angsten en verlangens van de mens, en dat zijn ze volgens mij, dan zouden we ook in games sporen van onze geldgedreven maatschappij moeten terugzien, en dat zien we dan ook. »



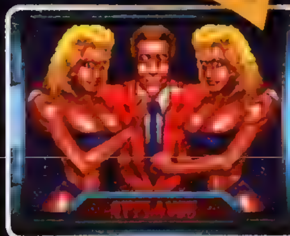
Sim City (1989)
Als burgemeester van je eigen stad bouw je eerst een elektriciteitscentrale en dan een industriegebied. Vervolgens wat woonblokken voor je burgers en daarna, met een schuin oog op je teruglopende budget, is het tijd voor... de commerciële zones! Zodat je burgers kunnen consumeren, en jij je budget weer op ziet lopen.



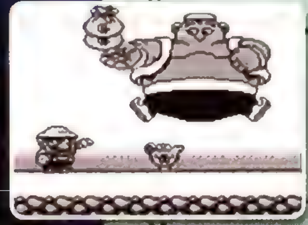
Ducktales (1989)
Ducktales, oehoe-oe! Als je boven de twintig bent, zou je dat liedje moeten kennen. Oom Dagobert ken je toch wel zeker? Want hoeveel eenden bezitten tegenwoordig nog een geldpakhuis met 16 fantastiljoen enzovoort en 16 cent? De rijkste eend ter wereld wil nog rijker worden in dit puike platformavontuur.



Sid Meier's Railroad Tycoon (1990)
Met deze treintjesvariant van Sid Meier kwam de reeks Tycoongames pas echt op stoom. Je begint je imperium met een miljoen dollar, voor de helft een lening. Voor dat geld plaats je rails, stations en treinen, maar dan wel zo dat je er geld mee verdient. Ingewikkeld, maar een groot genot als je alles lekker op de rails hebt.



Smash TV (1990)
Spelletjesprogramma's op tv zijn soms een mooie en makkelijke manier om snel veel geld te verdienen. Dat geldt ook voor Smash TV, een spelshow waarin je robots moet afknallen om rijk te worden. Helaas is het niet waarschijnlijk dat je deze show overleeft. Maar goed, alles beter dan Ron Brandsteder.



Wario Land: Super Mario 3 (1993)
In deze game verzamelt de hebberige Wario munten en schatten voor een zo groot mogelijke woning. Aan het eind van de game telt een geest de verzamelde munten. Voor 300 munten krijgt Wario een vogelhuis, voor 40.008 een blokhut, voor 90.008 een fors kasteel, voor 99.999 munten en alle schatten... de hele planeet! »

DE GROOTSTE GRAAIERS UIT DE GAMEGESCHIEDENIS



TINGLE

Tingle is zonder meer het debielste personage uit het Zelda-universum, en dat wil wat zeggen. Een verwijfd mannetje dat zich verplaatst met een ballon en graag een elfje wil worden, met een grote rode drankneus, een puntmuts en een niet te stillen honger naar geld.

In Wind Waker vroeg hij Link belachelijk hoge prijzen voor zijn kaartleeskunsten, in Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland wil hij het paradijs bereiken door zoveel mogelijk rupees te verzamelen. Echt, Tingle, zo word je dus nooit een elfje.



SCROOGE MCDUCK

Ja ja, rustig maar, dit is inderdaad gewoon Oom Dagobert. Scrooge is z'n Engelse naam. Wat zeg je? Geen videogame personage? Kom op man, ken je klassiekers. Of check effe dat tekstje over Ducktales: THE GAME ergens onder aan deze pagina's. Dan begrijp je waarom deze stinkend rijke, gierige en hebberige (maar stiekem toch ook wel sympathieke) eend in dit rijtje graaiers niet mag ontbreken.



WARIO

Deze jongen maakt er geen geheim van. Hij doet alles voor geld, en komt pas uit zijn nest als ie iets kan verdienen. Typerend is zijn rol in de WarioWare serie, waarin hij lekker wil cashen met zijn zelfgemaakte minigames. Maar in de Wario Land serie draait het ook altijd om geld, schatten, goud en grote kastelen. Nou ja, hij maakt er in elk geval geen geheim van.

TOM NOOK

Deze behulpzame beer zorgt dat je je meteen thuisvoelt als je in je Animal Crossing dorpje bent gearriveerd. Letterlijk, want je krijgt een huis van hem. Of, nou ja, krijgt... je staat wel meteen bij Tom Nook in het krijt. Eigenlijk ben je de eerste weken in de game vooral bezig met allerlei kutklusjes om je schuld af te kunnen betalen. En dan verleidt die beer je al snel met een volgende lening voor de uitbouw van je huis. Beren, vertrouw ze nooit op hun poezelige snuitjes.



MONEYBAGS

Deze behulpzame beer vraagt Spyro slechts een kleine bijdrage voor zijn diensten. Tenminste, zo doet hij het overkomen. In werkelijkheid geselt hij de frustratietolerantie van spelers door exorbitant hoge prijzen te eisen voor het openen van deuren en vrijlaten van bondgenoten die essentieel zijn om verder te komen in Spyro's avonturen.

weetje - weetje

Capcom heeft een eigen, games-overkoepelende, currency bedacht: Zenny. Je betaalt er onder andere mee in Mega Man: Battle Network, Breath of Fire, de Monster Hunter serie en Dead Rising 3.



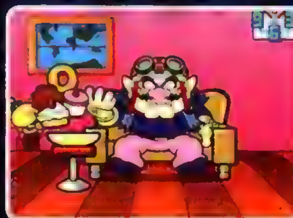
Duke Nukem 3D (1996)
'Telt Duke Nukem 3D die geld geeft aan strippers zodat ze hun tieten laten zien ook mee?' Samuel stelde die vraag in de PU-groepsapp, waar we deze PURetro bespraken. Ik vind van wel, Samuel. Al was het maar omdat ik zo snel geen betere manier kan verzinnen om geld in games uit te geven.



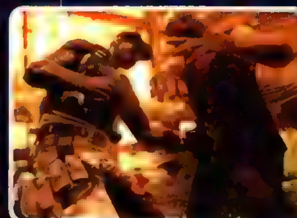
The Sims (2000)
Leuk, je eigen gezinnetje stichten in je eigen huis! En de simulatie van de werkelijkheid is goed gedaan! Want wat is het eerste wat je krijgt in de life simulator? 20.000 Simoleons! Lekker spenden aan meubeltjes! Maar dan volgen de maandelijkse lasten en raak je platzak. Dus hup, een baantje zoeken jij! Soms worden games té realistisch.



Animal Crossing (2001)
Het beeld dat Nintendo schetst van Animal Crossing? Een vrolijk dierendorpje waar je lekker kunt ontspannen en doen waar je zin in hebt. De werkelijkheid: een keiharde economie waar alles draait om geld ('Bells', hoe vrolijk kun je het maken) en spullen. Een van de zeldzame games die je met een schuld laat beginnen en ermee wegkomt.



WarioWare (2003)
Als Wario op tv ziet dat game-ontwikkelaars veel geld verdienen, besluit hij zelf games te gaan maken. Als hij beseft dat dat een soort van werk is, schakelt hij zijn vrienden in. En zo wordt Wario directeur van zijn eigen gamefabriek, waar aan de lopende band games worden uitgepoept die slechts seconden duren. Kapitalisme in een notendop.



50 Cent: Blood on the Sand (2009)
Zoals het iemand met de naam 50 Cent betaamt, draait zijn - best aardige - tweede game om geld. Als hij na een optreden, ergens in het Midden-Oosten, zijn gage van tien miljoen niet ontvangt, resulteert dit namelijk in heel wat bloed in het zand. Uiteraard kan 50 Cent onderweg ook kratten breken om goud te pakken.





Sinds Intopia uit 1963 (!) speelt geld de hoofdrol in strategische games en simulators. Je krijgt een bepaalde hoeveelheid cash en moet daar bijvoorbeeld een gemeenschap, voetbalteam, leger, stad of bedrijf mee laten floreren. Zorgvuldige afwegingen tussen kosten en baten zijn in dat soort games de norm. Je zou er zelfs wat van kunnen leren...

Waar je ook wel iets van kunt leren (namelijk: hoe meer geld hoe beter) zijn games waarin je geld (of iets wat daarop lijkt) verzamelt door wezens te killen en andere prestaties te leveren. Het verdiende geld kun je vervolgens uitgeven aan zaken die je leven veraangenamen.

Soms werken dat soort systemen gewoon met dollars of goudstukken, maar er bestaan ook fantasievollere valuta, zoals de **Red Orbs uit God of War**, **Bottle Caps uit Fallout**, **Souls uit Dark Souls en Halo's uit Bayonetta**.

Het is trouwens nog niet zo lang het geval dat vrijwel elke game met een held en een verhaal (zelfs shooters) een dergelijk geldsysteem heeft. Credits naar de RPG's, waar dergelijke systemen van zijn afgekeken.

KAPITALISTISCHE WERELD

'Echt' geld maakt misschien niet gelukkig, het is wel verdomd handig. Dat ontdekte de mens al zo'n 1700 jaar geleden, toen obsidiaan als geld werd gebruikt. Sindsdien is geld gewoon het ultieme middel gebleken om verschillende soorten goederen en diensten tegen elkaar te verhandelen.

Als tekstschrijver kan ik bijvoorbeeld naar de bakker of juwelier gaan om daar een mooie foldertekst aan te bieden in ruil voor een paar broden of een horloge, maar het is handiger dat ik eerst met het schrijven (bijvoorbeeld van deze PURetro) wat geld verdien, en daar vervolgens de spullen mee koop die ik meen nodig te hebben om in leven te blijven - en dat leven wat glans te geven.

Eigenlijk werkt het in moderne games net zo: je zet bepaalde prestaties neer om geld te verdienen, dat je vervolgens op geijkte punten kunt uitgeven aan wapens, moves en items die niet direct met die prestaties hoeven samen te hangen. Zo krijg je - meer dan vroeger in actiegames gebruikelijk was - het gevoel dat je inspanningen worden beloond. En dat je een zekere ruimte hebt om je bestaan naar eigen voorkeur invulling te geven. Wie harder werkt en/of beter presteert, krijgt meer ruimte. Zoals we dat graag zien in onze kapitalistische wereld.

Dus, eh, liefde is best mooi en nuttig enzo, maar geld komt eerst. Dat had de Canadese zangeres Meja in 1998 al goed gezien. 'It's all about the money, it's all about the dum dum diduduM-dum...' ✖





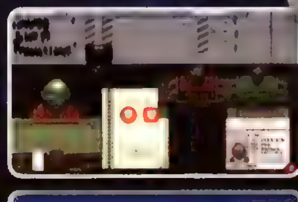
Diablo III (2012)
Kijk, het verslaan van monsters voelt op zich al lekker, maar het voelt nog veel lekkerder als daarbij allemaal goudstukken uit die monsters vallen! Het is niet bepaald logisch, maar werkt wel erg verslavend. Waarschijnlijk is het verzamelen van buit nimmer zo bevredigend in een game verwerkt als in Diablo 3.



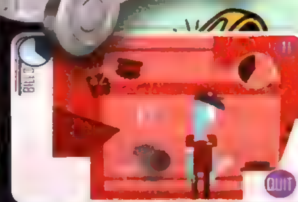
Payday 2 (2013)
Als je rijk wil worden, moet je o.a. goed je best doen op school, aandacht besteden aan je uiterlijk, sollicitatiebrieven schrijven en slijmen bij de baas om hogerop te komen. Of je vindt dat wat te veel gedoe en wordt bankovervaller. Er bestaan diverse games die je dit 'vak' laten uitoefenen, en waarschijnlijk is Payday 2 de beste. Of GTA V.



GTA V (2013)
Waarom wordt iemand een crimineel? Nou, om dezelfde reden dat iemand vuilnisman of directeur wordt: om het geld natuurlijk! En als crimineel kun je hard cashen, weet iedereen die GTA speelt. In GTA V krijg je ook volop ruimte om van je geroofde geld te genieten, bijvoorbeeld door er huizen, bedrijven, wapens en tattoos mee te kopen.



Papers, Please (2013)
Als immigratieofficier van Arztotska moet jij identiteitsbewijzen van buitenlanders valideren. Aan het eind van elke werkdag krijg je geld voor alle correct afgehandelde personen (en eventuele omkopingen), minus de boetes van het ministerie. Deze opzet resulteert in een aangrijpende ervaring die je werkelijk over de waarde van geld laat nadenken.



Crap! I'm Broke: Out of Pocket (2016)
Geïnspireerd door hun eigen geldproblemen, maakten twee Nederlanders deze geinige indiegame voor iOS en Android waarin je allerlei rotbaantjes moet oppikken (levend standbeeld, bordenwasser, hamburgerflipper...) om te voorkomen dat je verhongert. Zoals Frank Sinatra in 1966 al zong: 'That's Life!'

KEUZES, KEUZES, KEUZES...

MORELE DILLEMA'S IN GAMES



Trek je vandaag je witte of zwarte sneakers aan? Pak je een kroketje bij de lunch of toch zo'n kekke quinoa-burger? Noem je je eerste zoon Mario of Luigi? Keuzes, keuzes, keuzes... Effe ontspannen met videogames dan? Weinig kans, want ook die zitten er vandaag de dag vol mee!

Stel: je loopt op een perron. Ineens hoor je een piepend geluid en zie je een losgeslagen trein de stationshal binnenrijden. Die gaat crashen! Maar jij hebt de keuze: laat je het ding op hetzelfde spoor doorrazen, dan komen vijftig jou onbekende mensen om het leven. Verzet je een wissel, dan sterft er maar één. Het is alleen wel je vriendin...

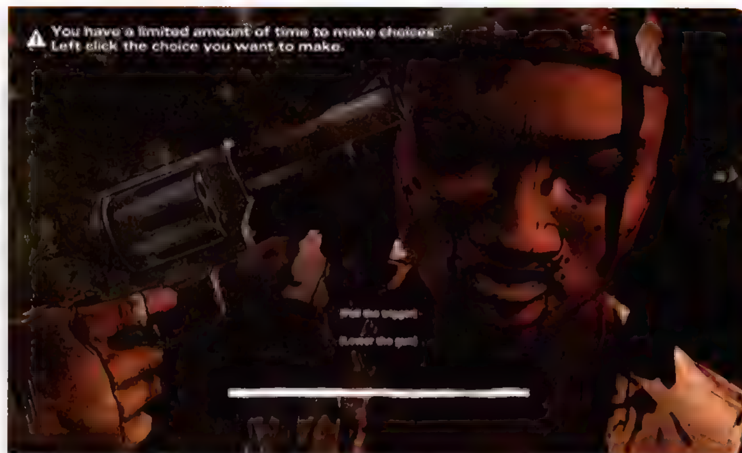
Dus, wat kies je, jongen? WAT KIES JE???

ZWART OF WIT

Goed, bovenstaand moreel dilemma zal je in het echt niet snel overkomen. In de cartoony, theatrale wereld van de videogame past het echter perfect; keuzes in games zijn altijd zwaar overdreven zwart-wit versies van de realiteit. Je bent óf Darth Vader óf Jezus Christus. Nuance is er niet. En zeg eerlijk: hoe leuk zou dat ook zijn? Zo van; je kunt ook een kopje thee gaan drinken met de vijand, en dan hoor je over een maand of twee wel of dat effect heeft gehad.

Nee, keuzes in games moeten instant emotie ontlokken. Je laten denken 'fuck, wat heb ik nou gedaan? Was dit echt de beste keuze? Ben ik nu geen verwrongen psychopaat?'.

Daarom moeten je keuzes ook permanent zijn. De deur naar een andere optie(s) KEIHARD dichtgooien. Je weet wel: kiezen tussen Carley of Doug in The Walking Dead bijvoorbeeld. Of tussen de Geth en de Quarians in Mass Effect. Het haalt de veiligheid van 'ach, ik kan later nog altijd een andere optie proberen' weg en geeft urgentie aan je beslissingen.

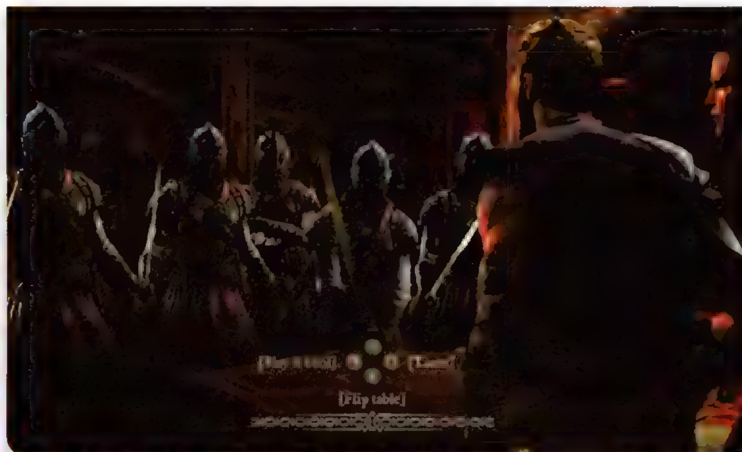


MEERDERE EINDEN

Het boeiendste zijn wat mij betreft dan ook games met een aaneenschakeling van dit soort keuzes, die elke speler een unieke, persoonlijke ervaring voorschotelen omdat er letterlijk tientallen routes naar meerdere einden leiden.

Helaas zijn er nog maar weinig spellen die dit daadwerkelijk voor elkaar krijgen. De PS4-exclusive Until Dawn is er een van, Heavy Rain en Life is Strange ook, maar aan de andere kant blijkt het bij veel van dit soort titels uiteindelijk ook niet echt uit te maken. Wie je in Mass Effect 2 ook redde, wat je beslissingen ook waren in deel drie, aan het einde van de trilogie bestond je keus altijd uit rood, blauw of groen. En wat te denken van The Walking Dead? Zelden wekte een game zo fraai de illusie dat je keuzes er echt toe doen ('personage X will remember this!') maar zelden maakte het eigenlijk zo weinig uit.

Toch, misschien is échte keuze-invloed ook wel te veel gevraagd. In het echte leven maakt de reis voor het uiteindelijke doel ook niet uit: dood gaan we immers allemaal...







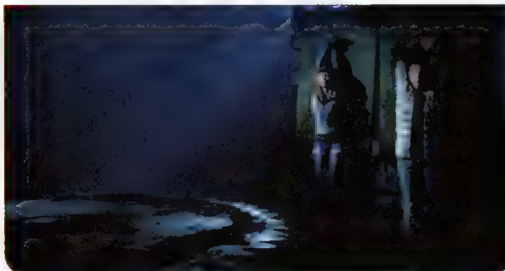
SPOILER ALERT!

ZES ZEER AANGRIJPENDE KEUZES

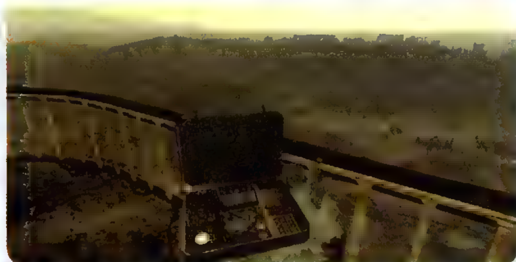
BIOSHOCK: Little Sisters harvesten of redden?
Maakt het echt uit? Meh. De in-game beloningen verschillen lichtelijk, en afhankelijk van je keuze krijg je een ander eindfilmpje.
Wat zegt het over je? Volg je je oerimpulsen en wil je instant bevrediging (harvesten) of ga je meer voor 'eerlijk duurt het langst' (redden)?
Wat kiest de massa? Circa 75% in het voordeel van redden, goddank.



UNTIL DAWN: Red je Josh of Ashley?
Maakt het echt uit? Uiteindelijk niet. Wie je ook neemt, het zal altijd Josh zijn die door de kettingzaag in tweeën wordt gespleten. Beter kies je dus Ashley: Josh kan toch niet meer boos op je worden...
Wat zegt het over je? Bro's before ho's, man!
Wat kiest de massa? 64% kiest toch het chickie.



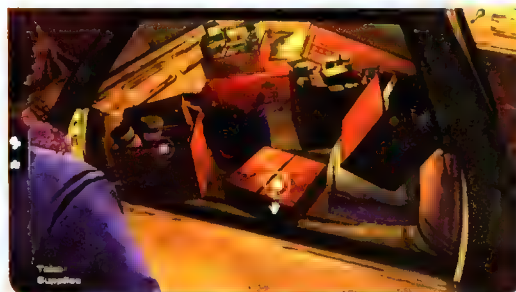
FALLOUT: Blaas je Megaton op of spaar je de stad?
Maakt het echt uit? Jazeker. Zo ligt Megaton na de ontploffing voor de rest van het spel in puin, maar krijg je wel je eigen suite in Tenpenny Tower. Ook voor je Karma heeft het grote gevolgen.
Wat zegt het over je? Dat je een megalomane, sensatiegeile gek bent. Of niet.
Wat kiest de massa? Ongeveer 50/50...



HEAVY RAIN: Schiet je de drugsdealer neer of niet?
Maakt het echt uit? Yep. Kill je de dealer namelijk niet, dan kun je fluiten naar de documenten waarin staat waar je gekidnapte zoon zich bevindt!
Wat zegt het over je? Goed, het is 'maar' een drugsdealer. Maar de man is ook vader! Verkies je je eigen geluk boven dat van een ander, jij harteloze egoïst?
Wat kiest de massa? 60% haalt *slik* de trekker over.



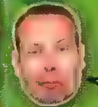
THE WALKING DEAD: Steel je het voedsel uit de kofferbak?
Maakt het echt uit? Teleurstellend genoeg niet. Wanneer jij weigert de spullen mee te nemen, doen je teamgenoten het wel, waarna de consequenties hetzelfde blijven.
Wat zegt het over je? Of je een overlever bent, of iemand die zelfs aan een dief zijn verontschuldigingen aanbiedt omdat ie geen mooiere spullen in huis heeft.
Wat kiest de massa? 52% pakt het eten. De resterende 48% zou tijdens een apocalyps nog geen dag overleven.



LIFE IS STRANGE: Pleegt Kate Marsh zelfmoord of niet?
Maakt het echt uit? Ja! Jezus, toen die arme meid van het schooldak sprong, heb ik serieus een paar minuten wezenloos naar het scherm gestaard... Was het mijn schuld? Zou ik een oude save laden? Uiteindelijk besloot ik, hoe kut ik me er ook over voelde, dat deze uitkomst gewoon bij mijn playthrough hoorde. Reloaden zou 'cheaten' zijn.
Wat zegt het over je? Ben je een goede vriend? (Ik kennelijk niet...)
Wat kiest de massa? 65% slaagde erin Kate te redden. Hoe dan???



KEUZESTRESS BIJ DE PU-REDACTEUREN



IK DENK DAN METEEN AAN DE KEUZE OM HALVERWEGE BLOODBORNE TE SWITCHEN VAN CHARACTER OMDAT DE GAST DIE IK EERST KOOS TE LOG WAS EN DOM GELEVELLED. DUS DE VELE, VAAK TRAUMATISCHE, UREN DIE IK HAD DOORGEBRACHT IN DE GAME, WAREN ALLEMAAL VOOR NIKS.



ZONDER AL TE VEEL SPOILERS: IN LIFE IS STRANGE KRIJG JE OP EEN GEGEVEN MOMENT DE KEUZE OM EEN BEPAALDE 'STEKKER' ERGENS UIT TE TREKKEN MET HARTBREKENDE GEVOLGEN. IK HEB TOEN LETTERLIJK M'N CONTROLLER NEERGELEGD EN ER ZEKER TIEN MINUTEN OVER NAGEDACHT. WOW!



HET KIEZEN VAN EEN STARTER IN POKÉMON SILVER. ZEGGEN DAT HET EEN MOEILIJKE KEUZE WAS DIE MIJ MEERDERE NACHTEN WAKKER HEEFT LATEN LIGGEN, IS EEN UNDERSTATEMENT. (IK KOOS UITEINDELIJK VOOR CYNDAQUIL, TRADITIES MOET JE EREN.)



AAN HET EIND VAN THE LAST OF US MOET JE EEN BEPAALDE MORELE KEUZE MAKEN. DAT WAS VOLGENS MIJ DE EERSTE KEER DAT IK EVEN TWIJFELDE VOORDAT IK BEGON TE SCHIETEN. VERDER VOEL IK NOOIT ZO VEEL EMOTIES BIJ KEUZES, BEHALVE ALS IK WEER EENS AL MIJN ZUURVERDIENDE RESOURCES IN EEN ZWAARD STEEK DAT IETS VERDEROP IN DE GAME TOCH NOG KNAP WAARDELOOS BLIJKT.



IN THE SIMS HAD IK M'N VRIENDIN NAGEMAAKT. DAT IK DAARMEE EEN VAN DE MEEST HEFTIGE KEUZES IN MIJN LEVEN HAD GEMAAKT, BLEEK UIT HAAR REACTIE TOEN IK HAAR TROTS 'ONS HUISJE' LIET ZIEN: 'HOEZO HEB IK VAN DIE ENORME TIETEN? VIND JE DEZE NIET GOED GENOEG? VIND JE ME DIK?'



DE KEUZE IN FABLE TUSSEN LOVE EN SACRIFICE. KIES JE DIE LAATSTE, DAN KEERT DE TOTALE BEVOLKING TERUG DIE EERDER SNEUVELDE. KIES JE LOVE DAN KRIJG JE ALLEEN JE FAMILIE EN JE HOND TERUG. IK KOOS UITEINDELIJK TOCH VOOR MIJN TROUWE VIERVOETER. SORRY PEOPLE.



DOOR ALLE GAMEKEUZES BEN IK INMIDDELS EEN LEVEND MOREEL KOMPAS GEWORDEN. LAAT IK ER EENTJE BIJHALEN DIE JE MISSCHIEN WEL VERGETEN WAS: HET IN LEVEN HOUDEN OF DOODSCHIETEN VAN DE BIGFOOT IN RED DEAD REDEMPTION. DAT WAS ECHT EEN BESLISSING WAAR IK M'N BREIN MINSTENS EEN AANTAL KEREN OVER MOEST KRAKEN!

Game-alchemie
Verander je oude games in nieuwe!

We hebben tegenwoordig zoveel entertainment binnen handbereik dat het voor ons vaak makkelijker is om constant nieuwe media te consumeren dan om af en toe bekende media opnieuw te beleven. En vooral bij videogames is dat eeuwig zonde, want veel games worden vaak beter als je ze herspeelt.

Games geven je controle en vrijheid, en dat betekent ook de vrijheid om mechanics en scenario's dusdanig naar je hand te zetten dat ze een compleet nieuwe betekenis krijgen. Ja, door een game simpelweg op een alternatieve manier te benaderen, kun je een volledig nieuwe ervaring creëren. Dít, dames en heren, noem ik game-alchemie!

Pokémon: Nuzlocke Challenge

Een van de bekendste alternatieve manieren om een Pokémon game te ervaren, is het spelen van een van de vele hoofdgames met de zogenaamde Nuzlocke-regels.
De regels zijn als volgt:
1) Als je Pokémon flauwvalt, dan moet je 'm als dood beschouwen en dus voorgoed vrijlaten.
2) Je mag in elk gebied alleen maar de allereerste Pokémon vangen die je tegenkomt.
Afhankelijk van hoe makkelijk of moeilijk je de ervaring wil beleven, zijn er nog een heleboel extra optionele regels (zoals 'een battle verliezen betekent Game Over' of 'je móét elke Pokémon een nickname geven') maar het doel blijft hetzelfde: een intensere Pokémon Trainer simulatie creëren.
Deze verfrissende speelstijl laat je monsters trainen die je zelf nooit gekozen zou hebben én schept een veel sterkere emotionele band tussen jou en je Pokémon, mede omdat elk gevecht een daadwerkelijke strijd wordt op leven en dood.
Elke oprechte fan moet de Nuzlocke Challenge een keer geprobeerd hebben!



The Swordless Legend of Zelda

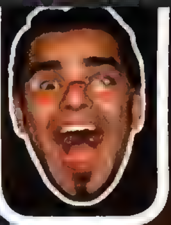
Hoe iconisch het Master Sword ook is; gamers hebben bewezen dat het legendarische steekwapen níet onmisbaar is om de meest revolutionaire avonturengame aller tijden te doorlopen. Nou, okay: je zult het moeten gebruiken om eindbaas Ganon voorgoed een halt toe te roepen, maar los van dat moment is The Legend of Zelda volledig uit te spelen zonder het zwaard ook maar één keer te gebruiken. Simpelweg een kwestie van creatief (en extra offensief) omgaan met items als de boemerang, kaars, pijl en boog én bommen.
Het resultaat is een avonturengame waarbij je meer moet spelen als een vindingrijke MacGuyver dan als een lompe ridder.
Deze speelstijl is zo populair geworden dat mensen het tegenwoordig vaak combineren met een speedrun, en ook andere Zelda games (zoals Ocarina of Time) worden steeds vaker 'swordless' gespeeld.





Trigger Happy Hitman

De Hitman serie staat bekend om de vrijheid die het spelers geeft bij het vermoorden van de vele doelwitten. Iemand in bad elektrocuteren met een broodrooster? Je slachtoffer wurgen met pianodraad? Of 'm gewoon, bam, door z'n kop schieten? Alles kan.
Spelers moeten daarbij echter wel onthouden dat Hitman een behoorlijk realistische stealth serie is: wie denkt zich als een onkwetsbare Rambo uit de problemen te kunnen schieten, heeft het goed mis.
En toch is dat precies waar veel mensen expres voor kiezen: om de Hitman games (en dan vooral de eerste drie) als pure shooters te spelen. De gigantische uitdaging en haast ondraaglijke spanning die daarbij komt kijken, is onvergetelijk.



Castlevania: Symphony of the Night - Thief mode

Het uiterst herspeelbare Symphony of the Night introduceerde statistieken voor de Castlevania serie, zoals HP, Strength en Intelligence. Ook was er de Luck-statistiek, die de zeldzaamheid en frequentie bepaalde van de voorwerpen die dode vijanden achterlieten.
Het probleem? Je kunt maximaal 14 punten in de Luck-statistiek behalen. Door echter X-X!V''Q als naam in te voeren, kun je het hele spel in Thief mode/Luck mode spelen, wat jou meteen 99 punten in deze ogenschijnlijke onbelangrijke statistiek geeft.
Het nadeel hiervan? Alle andere statistieken blijven disproportioneel laag!
Thief mode is vooral in het begin erg moeilijk (aangezien je statistieken dusdanig laag zijn dat zelfs zwakke vijanden gevaarlijk worden) maar wordt steeds makkelijker naarmate je verder komt; in de tweede helft van de game ben je dankzij alle zeldzame gear (die je dus constant met gemak vindt) dusdanig overpowered dat het spel lachwekkend (lees: heerlijk) makkelijk wordt.
Thief mode was zo'n populaire speelstijl dat het ook werd toegevoegd aan het ondergewaardeerde Castlevania voor de Game Boy Advance.



Dead Space: Plasma Cutter Edition

Wikipedia zegt het volgende: 'Plasmasnijden is een techniek voor het snijden van plaatmetaal met behulp van plasma.'
Wat de website echter vergeet te vermelden, is dat de Dead Space serie ons geleerd heeft dat plasmasnijders ook geweldige wapens kunnen zijn tegen de angstaanjagende Necromorphs.
De Plasma Cutter is het wapen waar je de games mee begint, maar het ding is zo veelzijdig en effectief (vooral als je 'm volledig weet te upgraden) dat je alle drie de titels er volledig mee kunt doorlopen zonder ook maar één keer een ander wapen te hoeven gebruiken. En ja, dat is ietwat moeilijker dan een 'normale' doorloop, maar ook een stuk bevredigender. De eerste Dead Space geeft je zelfs gamerpoints/een trophy voor deze speelstijl!



Max Payne: The Kung Fu mod

Max Payne, een third-person shooter die volledig om effectief gebruik van slow-motion (lees: bullet-time) draait, is overduidelijk geïnspireerd door The Matrix, wat sommigen het idee gaf om een mod te maken waarmee Max tevens de mogelijkheid kreeg om langs muren te rennen, acrobatische salto's te maken en krachtige trappen uit te delen. (En ja, mods meerekenen is een beetje valsspelen, maar deze is te tof om niet te noemen.)
In combinatie met bullet-time, maakt deze (gratis te downloaden) Kung Fu mod van Max Payne in feite de beste Matrix game ooit gemaakt. Hiermee wordt het spel minder een genadeloze schietgame, en meer een stijlvolle, cinematografische ninja simulator. Het enige wat mist is het zwarte leer en het glimmende latex.



Shoveltoads

Ik bezit Shovel Knight op bijna elk denkbaar platform, maar alsnog kocht ik 'm onlangs ook nog voor de Xbox One. Waarom? Omdat dit de enige (en dus de beste) versie is waarin je niet alleen een geweldig, nostalgisch Battletoads level kunt spelen, maar ook het Toad Armor krijgt. Met dit groene harnas kun je sneller rennen, krijg je een sprintaanval en kun je een Battletoads-achtige combo uitvoeren. Deze DuckTales-achtige platformer verandert daarmee in een Battletoads-achtige brawler. Zéér goed spul.



Two-player Starfox Zero

Jurjen was niet zo onder de indruk van StarFox Zero en gaf het een 65. Waarom? Omdat je het viziertje van de cockpit onafhankelijk van het vliegtuigje moet besturen, wat hij onnodig gecompliceerd vond. Terechte kritiek. Maarrrrr... datzelfde concept wordt opeens extreem vermakelijk als je met z'n tweeën speelt! Coöperatief dus: de ene bestuurt het schip met een Pro Controller en de ander schiet met de gyroscoop van de GamePad. Als je na elk level ook nog eens wisselt van controller, dan blijft het verfrissend en verslavend genoeg om samen de game in één ruk uit te spelen. Nieuwe score: 85!



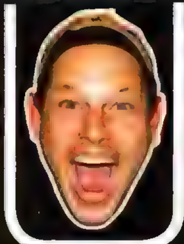
PILOTING ARWING

SHOOTING

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain - OSP only

The Phantom Pain was vorig jaar onze Game van het Jaar, mede vanwege de ontelbare manieren waarop de game te spelen is. Missies klaren à la 'On Site Procurement' (zonder loadout; je mag alleen de wapens en hulpmiddelen gebruiken die je ter plekke vindt) is daar verreweg een van de tofste en meest stealthy van. ✖





Sonic The Hedgehog kwam 25 jaar geleden uit op de Sega Mega Drive. Door deze gebeurtenis voelde Florian voor het eerst een grote passie voor videogames. Sonic is misschien zelfs wel de reden dat hij nu PU-redacteur is!

FLORIAN Z'N GAME-MONUMENT

SONIC THE HE

Als achtjarig mannetje vond ik het nooit zo boeiend om met mijn ouders op familiebezoek te gaan. We gingen in die tijd regelmatig langs bij een oom en tante met twee leuke nichtjes van mijn eigen leeftijd, maar toch bleef ik liever thuis op mijn MSX spelen. Ik gamede toen al graag, maar van echte passie was nog geen sprake.

Tovenaarstruc

Toen ik echter op 23 juni 1991, exact een week voor m'n negende verjaardag, weer eens werd meegesleurd naar mijn oom en tante veranderde mijn leven voorgoed. Nietsvermoedend liep ik naar de woonkamer waar mijn nichtjes me al riepen om te komen kijken en daar zag ik iets op de TV dat mijn voorstellingsvermogen ver te boven ging. Alles en iedereen om mee heen werd wazig en als een soort puppy die voor het eerst een bal ziet, liep ik gebiologeerd naar het scherm. Wat ik daar zag was zo 'out of this world' dat het pas goed tot me doordrong toen ik de controller in mijn handjes gedrukt kreeg. Oh mijn neukende god, wat was dit voor tovenaarstruc?

Sonic The Hedgehog was zo'n stap voorwaarts in vergelijking met alle games die ik kende van de MSX en NES, dat mijn jonge en toen nog onschuldige brein het amper kon bevatten. Sonic The Hedgehog zag er niet alleen waanzinnig uit met prachtige felle kleuren, gevarieerde omgevingen, semi 3D graphics en een cool vormgegeven main character, maar het was vooral de gameplay die me volledig overrompelde.





Papzak

Als een baas zoef je met een bloedgang door loopings, ontwijk je de vijanden om al je ringen te houden en maak je onmogelijke sprongen. Sonic liet zich voor die tijd onwijs goed besturen en door het slimme leveldesign (meerdere routes met veel geheimen) bleef het interessant om de levels steeds opnieuw te spelen. Ook de muziek was geniaal en ik betrap me er tot op de dag van vandaag nog weleens op dat ik een oud Sonic riedeltje fluit. Hoe kon een game er zo goed uitzien, zo snel en soepel draaien en daarbovenop nog eens een leuke uitdagende platformer zijn met mogelijkheden waar Mario toen alleen nog maar van kon dromen?

Uiteraard had ik destijds Mario weleens gecheckt bij vriendjes met een NES, en ondanks dat ik me daar gruwelijk mee vermaakt had, stond het voor mij niet mijlenver boven de

> **"Oh mijn neukende god, wat was dit voor tovenaarstruc?"**





SONIC MANIA

Ter ere van het 25-jarige bestaan van Sonic, komt er begin volgend jaar een nieuwe game uit, genaamd Sonic Mania. Het is eindelijk weer een old skool 2D Sonic game met nieuwe levels, maar ook aangepaste versies van bekende levels uit oude Sonic games. Hopelijk verdient Sonic hier weer een beetje respect mee terug. Ooit was het een baas, maar de games van de afgelopen jaren zijn volkomen ruk.







DGEHOG



games die ik al op de MSX speelde. Super Mario Bros. zag er niet spectaculair beter uit, het geluid was niet beter en Mario zelf vond ik maar een vadsige papzak met een dom snorretje. Nee, dan Sonic; een stoere blauwe egel met een attitude, die zo hard kan rennen dat je 'm bijna niet kunt volgen en de rook letterlijk van zijn schoenen komt!

Dr. Robotnik

Mijn nichtjes hadden de Mega Drive met Sonic 's ochtends vroeg gekregen en al de hele dag gespeeld toen ik eind van de middag aanschoof, en dat heeft mijn passie zeker een zetje gegeven. Het tweetal snapte namelijk niet wat er moest gebeuren aan het einde van het level als je voor het eerst een aanvaring hebt met Dr. Robotnik, de bad guy in de Sonic games. Mijn nichtjes wisten überhaupt niet wat een boss fight was en gingen dan ook steeds game over. Vanwege mijn grotere ervaring met games snapte ik al na een paar keer proberen wat de bedoeling was.



Na nog wat pogingen en strategieën uitwisselen met de hele familie die er inmiddels bij was komen zitten, kreeg ik het voor elkaar om Dr. Robotnik te verslaan en het volgende level te bereiken. De pure euforie

"Mijn nichtjes keken me vol bewondering aan. Sjeezus, wat was ik het mannetje!"

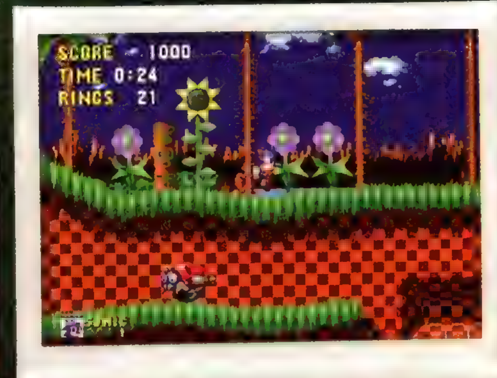
en trots zal ik nooit vergeten. Ik ging volledig uit mijn mandarijntje, kreeg een high five van de familie en mijn nichtjes keken me vol bewondering aan. Sjeezus, wat was ik het mannetje!

Pure passie

Exact een week later werd ik negen en ik heb mijn ouders op mijn knieën gesmeekt om een Mega Drive met Sonic The Hedgehog voor mijn verjaardag, maar ik kreeg 'm mooi niet! Mijn ouders hadden namelijk al een fiets voor me gekocht en vonden het bullshit om er nog zo'n duur cadeau bij te doen. Volkomen terecht natuurlijk, maar al op jonge leeftijd was ik een meester in het manipuleren van mijn ouders. Ik heb er zó lang om gesmeekt, gezeken, gemekkerd en gezanikt dat mijn vader het dik een maand later niet meer trok en spontaan thuiskwam met mijn Mega Drive en Sonic The Hedgehog (met een dikke ruzie tussen mijn ouders als gevolg trouwens).

Vanaf dat moment veranderde gaming voor mij van een leuk tijdverdrijf na school, in pure passie waarbij ik elke vrije minuut een controller in mijn hand wilde hebben, alle games wilde spelen en er vooral alles over moest weten. Het was niet lang daarna dat het allereerste nummer van de Power Unlimited uitkwam, en ik kan dan ook trots melden dat ik dat eerste exemplaar nog ergens in een doos op zolder heb liggen. Als ik die blauwe egel op die bewuste dag in juni niet had ontmoet, had mijn leven er misschien wel totaal anders uitgezien. Bedankt nog, Sonic! ✖





WINTERSPORT

Sonic 1 & 2 hadden gruwelijk veel indruk op me gemaakt en ik keek met smart uit naar Sonic 3, dat begin 1994 uitkwam. Ik kan me herinneren dat ik op wintersport ging met mijn ouders en de PU bij me had met de Review van Sonic 3. Het was voor mij zo'n big deal dat ik de review zelfs speciaal had bewaard voor op de terugweg en ik hoorde jaren later van mijn ouders dat ze toen heel boos op me zijn geweest in de auto. Ik kon namelijk op de terugweg alleen maar lullen over hoe ik uitkeek naar de nieuwe Sonic, in plaats van een beetje dankbaarheid te tonen voor de gezellige en mega dure wintersportvakantie die we er net op hadden zitten. In mijn hypedness was ik me toen van geen kwaad bewust, maar achteraf denk ik, ouch. Gelukkig kunnen mijn ouders er nu wel om lachen!



DE GAME 500



SCHATJEHEMELTJERIJK DANKZIJ GAMES

Dat er in de game-industrie veel geld omgaat, wrijven de publishers ons in hun jaarverslagen graag onder de neus. Maar in wiens zakken die centjes vervolgens verdwijnen, daar is men minder mededeelzaam over. En dus vogelde JJ dat zelf uit.

Wat kun je verdienen in de gamesbiz en wie pakt de 'mad dough'? Er wordt immers een hoop geld aan games verdiend.
Omdat de game-industrie inkomens niet openbaar maakt (terwijl iedereen vandaag de dag met alle liefde zijn complete privéleven op social media mietert) en je de welstand van hen die er werkzaam zijn zelden kunt aflezen aan kleding of levensstijl (nerds all over) moest ik zelf op onderzoek uit.
Ik begon 'onderaan' met het gewone werkvolk: de leveldesigners, coders, artists en ander kantoorpersoneel. Is dat werk een beetje lucratief?
Om dit te weten te komen, maakte ik gebruik van de gegevens van een Engels onderzoeksbureau dat duizenden developers verspreid over de wereld vroeg naar hun inkomen. Anoniem. Anders wilde niemand wat zeggen.
De uitkomst was verrassend: de salarissen zijn op zich redelijk, maar gezien de vaak schofterig lange werkweken, had ik op meer gerekend. Gemiddeld werd er bruto 40.569 euro per jaar verdiend. En let wel, dat is dus het gemiddelde; het salaris van het hogere, leidinggevende personeel, zit hier eveneens in verwerkt. Ook is er een enorm verschil tussen landen. Zo verdient een developer in de VS bijna 15.000 euro meer dan een collega in de UK, en waarschijnlijk dus ook in de Benelux.
In de industrie kun je als gewone werknemer dus een okay salaris verwachten (zeker als je jezelf wat opwerkt in het bedrijf) maar geen hoge bedragen. In vrijwel elke andere sector verdien je rustig 10 tot 20 K meer als leidinggevende. Het geld van winstgevende games gaat dus duidelijk niet naar de 'werkmieren'.

HOW MUCH ARE YOU WORTH?

We've filtered our results to work out the average salar[y] … enough UK or overseas responses to obtain an accurate …

ART	
Junior Artist	Global: £21,250
Artist	Global: £30,740
	UK: £31,263
Lead Artist	Global: £41,985
	UK: £41,230
AUDIO	
Audio	Global: £29,736
Lead Audio	Global: £43,250
CODING	
Junior Coder	Global: £23,868
	UK: £20,063
Coder	Global: £36,111
	UK: £32,057

Lead Co…
MANA…
COO
CTO
Technic…
All *(incl. …*
Director, …
DESIGN
Designe…
Lead De…

1 POND = 1,19 EURO

DE RIJKSTE GASTEN UIT DE INDUSTRIE



1 MUA HUATENG
Baas van Tencent, een bedrijf dat vooral in Azië bakken online games in de markt zet, en meer dan 440 miljoen gamers aan het beeldscherm gekluisterd houdt. De man wordt geschat op een vermogen van 16,5 miljard dollar. Goed voor een 56e plek op de lijst van rijkste mensen ter wereld.



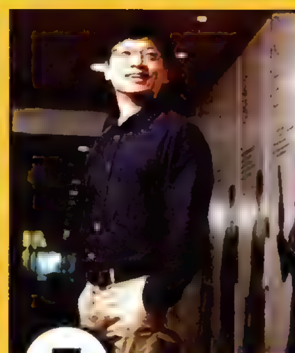
2 WILLIAM DING
Oprichter van NetEase, een giga bedrijf dat zeer winstgevende mobiele games maakt. Geschat vermogen, een whopping 6,6 miljard.



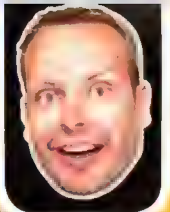
3 ZHANG ZHIDONG
Medeoprichter van Tencent en ook goed voor een dikke 6 miljard. Blijft meestal op de achtergrond. Is vermoedelijk vooral bezig met zwemmen in zijn geld.



4 SHI YUZHU
Investeerder die zijn geld vooral in Aziatische casual game developers stopt en vervolgens zijn deel van de winst pakt. Goed voor 3,9 miljard.



5 KWON HYUK-BIN
Oprichter SmileGate, na NC Soft de grootste Publisher van MMO's in Zuid-Korea. Heeft 2 miljard in z'n poeplap.



MILJONAIR DOOR BORDERLANDS

Borderlands was een even grote als onverwachte hit voor 2K. Zo onverwacht dat de publisher nu met de gebakken peren zit.
In eerste instantie geloofde men bij 2K namelijk niet echt in de game en kreeg developer Gearbox nauwelijks funding om het spel te maken. Om zijn werknemers toch te motiveren, deelde Gearbox aandelen in de eventuele winst uit. In de verwachting dat dit niet veel zou zijn.
Dat liep effe anders... De werknemers werden bijna allemaal miljonair en hadden daarna weinig haast om meteen een vervolg te maken. En daar baalt 2K flink van.



GAMING EN DE BILLION DOLLAR CLUB

Elk jaar komt Forbes, de 'Amerikaanse Quote', met een lijst van mensen die meer dan een miljard dollar bezitten. Dat zijn er inmiddels 1826, waarvan er slechts zes (zie top 10) iets te maken hebben met de game-industrie (om dit ronkende artikel effe in perspectief te zetten).
De moraal van het verhaal is dus dat je met games rijk kunt worden, maar wie écht filthy rich wil worden, kan beter zijn heil zoeken in de wereld van de olie, internet, banken of vastgoed. Kenners verwachten echter dat het aantal gaming miljardairs rap zal toenemen vanwege de snelgroeiende industrie (er gaat nu al 90 miljard dollar in om).



RIJKSTE PUBLISHERS

Welke gamebedrijven zijn het meest vermogend? Bedenk er wel bij dat het onderstaande rijtje ietwat vertekend is aangezien de top 3 ook hardware verkoopt en een aantal grote Chinese bedrijven zoals Tencent en NetEase niet meegerekend zijn. En met name die laatste bedrijven zijn waarschijnlijk nóg veel rijker.

10 Square Enix: 1,2 miljard
9 Ubisoft: 1,86 miljard
8 Konami: 3,24 miljard
7 Electronic Arts: 4,14 miljard
6 Namco Bandai: 4,74 miljard
5 Activision Blizzard: 4,85 miljard
4 Sega: 4,9 miljard
3 Nintendo: 6,28 miljard
2 Microsoft Studios: 12,82 miljard
1 Sony PlayStation: 13,4 miljard



s many development disciplines as possible. In cases where there were not
we have only listed the global average. Take a look and see what you're worth:

	Global: £51,085	**PRODUCTION**	
	UK: £47,412	Lead Producer	Global: £37,104
		Producer	Global: £30,129
NT			UK: £33,123
	Global: £55,625	Production Director	Global: £86,508
	Global: £58,929		
ector	Global: £66,880	**QA**	
EO, Studio Head, Development		QA Tester	Global: £20,866
ive Director)	Global: £76,598	QA Lead	Global: £33,016
		OTHER	
	Global: £28,923	HR/Recruitment	Global: £38,140
	UK: £28,256	Middleware	Global: £45,876
er	Global: £41,799	PR/Communications	Global: £32,433
	UK: £35,067		

RIJKE AZIATISCHE FUCKERS

Maar wie profiteren er dan wel? Inderdaad, dat zijn natuurlijk weer de big boys: de CEO's en directieleden. De mannen in maatpak die de touwtjes en aandelen in handen hebben.
Toch is ook hier de beloning niet geheel marktconform. Directeuren van kleine publishers of kleine developers gaan slechts met een 'mager' salarisje van een ton of iets meer naar huis... áls hun games tenminste verkopen. En dat is schraal ten opzichte van bijvoorbeeld de bazen in de publieke sector of andersoortige softwarebedrijven.
Maar er zijn (gelukkig voor dit artikel) ook big shots. Mannen (de game-industrie is een mannenbolwerk, zeker aan de top) die insane veel geld pakken.
Geconcludeerd kan worden dat de gasten die echt stinkend rijk worden met games vooral in Azië wonen (en een slechte smaak qua games hebben). Zo heeft de top 6 van de lijst 'rijkste fuckers in de industrie' zijn woning, of beter gezegd kasteel, in het Verre Oosten staan. En als Westerlingen al rijk worden aan games, dan slagen de sloebers er nauwelijks in om een lousy miljardje bij elkaar te schrapen.
Daarbovenop komt nog eens het gegeven dat negen van de tien hun centjes verdienen aan casual games. Dus daar ga je dan met je droom om gillend binnen te lopen met een waanzinnige RPG à la Fallout. Hou het dus maar bij je passie... ✖





6 KIM JUNG-JU
Baas van Nexon, de grootste Zuid-Koreaanse uitgever, dat onder andere LawBreakers van Cliffy B en Arjan Brussee gaat uitgeven. Kan ook 2 miljard pinnen.



7 GABE NEWELL
Baas van Valve en dus Steam, maar vooral bekend als de gast die ons al jaren Half-Life 3 onthoudt. De eerste westerling in de lijst en goed voor 1,3 miljard. Ja, daar krijg je natuurlijk een welvaartsbuikje van.



8 MARKUS PERSON
Bedenker van Minecraft. Verkocht zijn toko aan Microsoft en was binnen. Goed voor 1,3 miljard plus een dikke depressie, aangezien hij z'n rijkeluisleventje vreselijk saai vindt.



9 MARK PINCUS
Baas van Zynga, de maker van Farmville en vele andere tergende spelletjes op je mobiel en Facebook. Het levende bewijs dat je van bagger rijk kunt worden. Haalt het miljard niet en heeft slechts 990 miljoen in z'n spaarpot.



10 MELVYN MORRIS
Baas van King Digital. De sloeber in de lijst met slechts 660 miljoen in z'n oude sok. En dat allemaal dankzij Candy Crush.

WEDEROPSTANDING DOOR VR?

LIGHT GUN GAMES AL JAREN UIT HET VIZIER

Richten. Schieten. That's it. Het light gun genre is een bastion van simpliciteit, maar ook een die, helaas, op sterven na dood lijkt te zijn. Toch ontdekte Samuel een lichtpuntje aan de duistere hemel.

Duck Hunt. *Virtua Cop*. House of the Dead. Time Crisis. Ghost Squad. Als ook maar één van deze titels positieve gevoelens bij je losmaakt, dan hoef ik jou niet uit te leggen waarom light gun games zo ontzettend tof zijn. Als die games je echter niets zeggen, dan is de uitleg gelukkig heel simpel: je mikt met je plastic pistooltje op de vijanden op het scherm en je haalt de trekker over.

Dat is vrijwel altijd het enige wat je hoeft te doen, en voor zo'n toegankelijke, universele simpliciteit is heel veel te zeggen.

Daarnaast creëert het vasthouden van een fysieke gun een sterkere illusie; het overhalen van een echte trekker is een bevredigendere handeling dan bijvoorbeeld het indrukken van een schouderknop. Maar ook het richten zoals je dat in het echte leven doet - door gewoon, eh, te richten - in plaats van dat je een viziertje op het scherm heen en weer moet slepen door een pookje in te drukken, voelt erg lekker.



Het gros van dit soort games is 'on rails', waardoor je je ook niet bezig hoeft te houden met het verplaatsen van je avatar. Er zijn dus nul pookjes aanwezig; er is alleen jij, je gun en dat wat dood moet. En dat is krachtig, effectief en vooral heel erg leuk.

VERVERSEN

Dat dit briljante concept vrijwel is uitgestorven heeft met meerdere factoren te maken, maar vooral met een technische: light guns werken niet met moderne tv's omdat oude *CRT-tv's met hun dikke beeldbuizen* het beeld sneller verversen dan onze huidige televisies.

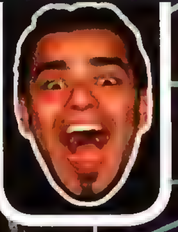
Elke keer als jij namelijk met je *NES Zapper* de trekker overhaalde om een eend neer te schieten in Duck Hunt, werd één frame van je scherm volledig zwart gemaakt, met uitzondering van een wit vierkantje (de eend). Als de lichtdiode in de Zapper vervolgens zag dat het uitgelijnd was met het witte vierkantje, dan wist de game dat je goed gemikt had. Dat betekende echter dat je dus een tv moest hebben die snel genoeg z'n beeld ververste om dat ene zwarte framepje te laten zien op het exácte moment dat jij de trekker overhaalde. CRT-tv's konden dat, HD-tv's kunnen dat niet.

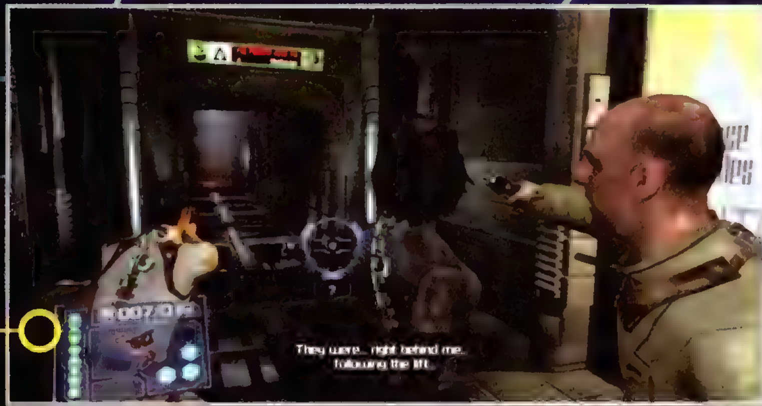
NAMAAK

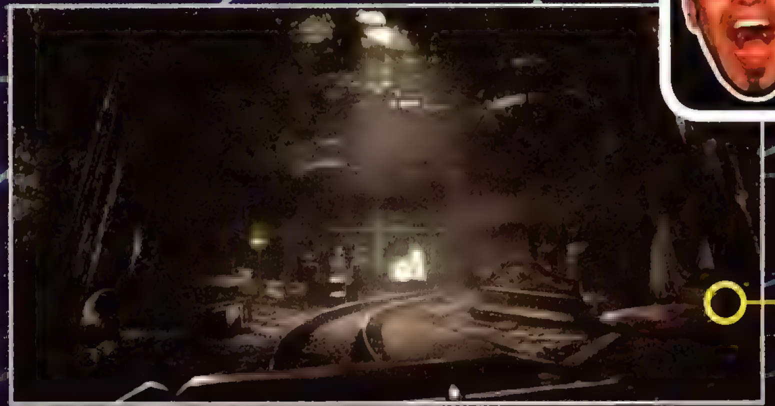
"Maar met de Wii-afstandsbediening en de PlayStation Move controllers heb ik een paar jaar geleden nog games gespeeld als *Dead Space: Extraction*, Resident Evil: Umbrella Chronicles en House of the Dead op een 50-inch plasma-tv!", hoor ik sommigen van jullie al zeggen. Ja, dat klopt, maar dat zijn geen échte light gun games; die controllers werken namelijk heel anders (en helaas ook minder goed).

Beide controllers gebruiken een camera die een lichtbron detecteert en dat signaal vervolgens doorgeeft aan de game, maar dat is een lang-









zamer proces dan wat een light gun game deed met de dirécte verversing van je tv-scherm.

Dat is precies de reden waarom richten met bijvoorbeeld een Wii-afstandsbediening voelt als 'slepen'; er zit zoveel vertraging in dat je voelt dat je een cursor aan het bewegen bent in plaats van dat je de illusie hebt dat jij écht aan 't richten bent.

Bedenk daarbij dat rond de tijd dat CRT-tv's aan het verdwijnen waren, de first-person shooter sterk groeide in populariteit (én het feit dat men in 1999 in Amerika strenger begon op te treden tegen namaakwapens na het bloedbad op de Columbine High School) en je begrijpt waarom het light gun genre zo goed als doodbloedde. Heel zonde, want aan het plezier van de games lag het echt niet.

MISSELIJKHEID

Toch is er hoop. Want ondanks dat die on-rails shooters van de vorige generatie, met hun dildo-achtige controllers, geen honderd procent authentieke light gun ervaringen leverden, waren ze wel leuk genoeg om aan een nieuwe generatie gamers te bewijzen hoe krachtig, toegankelijk en verslavend zulke ervaringen kunnen zijn. Vooral non-gamers, die bijvoorbeeld first-person shooters te intimiderend vinden omdat ze niet met twee pookjes tegelijk in de weer kunnen, vonden het heerlijk om met een Move-controller simpelweg aan te leggen en te knallen.

Toch was het een andere, zeer recente, ontwikkeling die de interesse in het genre opnieuw wist aan te wakkeren: virtual reality. Vooral de komst van PlayStation VR toont aan dat juist het light gun genre extra voordelen heeft in combinatie met een VR-headset. Want wat is de grootste klacht die gamers soms hebben na een VR-sessie? Motion sickness. Oftewel misselijkheid als gevolg van het feit dat je lichaam stilzit, maar je hersenen ervan overtuigd zijn dat je beweegt. Een overtuiging die versterkt wordt wanneer je met je vingers pookjes indrukt die je avatar laten bewegen.

SYNERGIE

Light gun games (of rail shooters, zoals ze tegenwoordig worden genoemd) hebben geen pookjes nodig. Ze laten je hersenen niet denken dat je aan het wandelen bent; het zijn immers achtbaanritjes (**soms zelfs letterlijk**), en daarom zijn ze dé perfecte games voor virtual reality.

De combinatie virtual reality en rail shooter is er een die elkaar versterkt, want combineer zo'n schietgame met het realisme van een VR-headset, en je hebt een light gun game met meer immersie dan het genre ooit gekend heeft, en een VR-ervaring zonder de maag-irriterende valkuilen die traditionele games met zich meebrengen.

Als het aan mij ligt, haalt elke PlayStation VR-bezitter dus ook nog effe twee ***PlayStation Move controllers*** en de schijf van Until Dawn: Rush of Blood in huis, want dat is de beste light gun ervaring die je vandaag de dag kunt meemaken zonder die oude beeldbuis van zolder te halen.



Hopelijk zien andere ontwikkelaars ook de potentie van deze combinatie, en staan de VR-headsets daarmee aan de wieg van een ware light gun opleving. Als we die lachende hond deze keer dan maar wél om ver kunnen knallen! ✖

LIGHT GUN KLASSIEKERS DIE EEN VR-REMAKE VERDIENEN

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY (1991)

Eigenlijk was de hele eerst helft van deze arcadeklassieker één lang hoogtepunt. Het speelt in een duistere, post-apocalyptische toekomst waarin de Terminators de mensheid zo goed als uitgeroeid hebben en je wordt omringd door gigantische machines, lasers, explosies, wandelende tanks en meer van dat soort heerlijk geweldadig scifi spul. In VR zou dat je oogballen frituren. Heerlijk.





POINT BLANK (1994)

Light gun games zijn per definitie zeer gewelddadige spelletjes, maar Point Blank is vooral een hilarische, kleurrijke verzameling van minigames. Ballonnetjes lekschieten, tanks wegknallen, een auto zo snel mogelijk demonteren met kogels... het kan allemaal. Qua variatie en hilariteit is er geen leukere light gun game dan Point Blank, en een HD-remake in virtual reality zou nog hilarischer zijn.

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (1997)

Twee woorden: Tyrannosaurus Rex. Achtervolgd worden door een hongerige T-Rex terwijl je vanuit een gierende jeep je guns leegknalt, was in de jaren '90 al een bloedstollende ervaring. Maar met realistische graphics? In virtual reality? En dan opeens die gigantische kaken op je af zien komen? Dat zal ongetwijfeld een onderbroekwissel vereisen. Breng het.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 (1998)

Horror en knallen zijn een geweldige combi in VR, dat heeft Until Dawn: Rush of Blood wel bewezen. Daarom zouden we dolgraag de beste zombieknaller weer opnieuw willen meemaken, volledig herbouwd voor VR. The House of the Dead 2 combineert een heerlijk campy script met smerige monsters die moeilijk neer te halen zijn, inclusief goed getimede schrikmomentjes graag!



TIME CRISIS 3 (2002)

Het toffe aan de Time Crisis games is dat je cover kunt zoeken. Het mooie aan de PS VR-headset is dat het de beweging van je hoofd volgt. Combineer die twee dingen, en, bam, je hebt een VR-versie van een van de beste light gun games ooit gemaakt, waarbij je cover moet zoeken door fysiek weg te duiken. Dat je in dit deel ook tussen wapens kunt switchen, maakt 'm de beste van de serie.



REVOLUTIONAIRE UITVINDING STELT ERNST VAST

WAAROM SPELEN MENSEN GEEN GAMES?

Anno 2016 speelt iedereen games. Toch? Nee, een klein groepje malloten ligt dwars en doet niet mee. Om te begrijpen wat deze figuren drijft, ontwikkelde Graddus de 'why-you-no-game-o'meter', een handige tool waarmee je in een handomdraai de ernst van de situatie analyseert.



Echt! Ze bestaan! Mensen die niet gamen. Gelukkig ken ik er vrijwel geen een, maar soms zie ik ze wel. Laatst in de trein zat er bijvoorbeeld zo'n exemplaar vlak voor me! Zijn vieze, vettige haar plakte aan z'n voorhoofd, terwijl hij door zijn even vieze, vettige bril wezenloos naar buiten keek. Hij had geen idee wat hij miste.

Toch, omdat inzicht in deze groep mensen zeer interessant is (sommigen van hen vormen zelfs een potentieel gevaar), bedacht ik een handige tool waarmee je direct ziet waarom iemand niet gamet en hoe ernstig dat is: de zogenaamde **'Why-You-No-Game-O'Meter(WYNGOM)**! Lees en huiver...

CHECK PU'S GEPATENTEERDE WYNGOM!

Ernst: 5%
Reden: Je wil wel gamen, maar het kan niet
Wat zijn het voor mensen?
Dit zijn de minst ernstige gevallen. Wat zeg ik, deze mensen staan eigenlijk zeer positief tegenover gamen! Ze willen het wel, maar op een of andere manier is het voor hen simpelweg niet mogelijk. Dit kan verschillende oorzaken hebben. Denk aan geldgebrek, tijdgebrek of misschien hebben ze al hun botten gebroken na een val van een middelgrote Shetlandpony. Je weet het niet. En eigenlijk maakt het ook niet uit. Let wel op: in deze groep bevinden zich ook professionele game-ontwijkers, die zeggen dat ze niet kunnen, terwijl ze stiekem helemaal niet willen.
Medicijn: Geen geld? Neem een baan. Geen tijd? Neem ontslag!

Ernst: 17%
Reden: Je wil wel, maar je mag niet gamen
Wat zijn het voor mensen?
Deze tweede groep lijkt op de eerste, maar dan met één groot verschil: hier vind je mensen die wel willen, maar niet mógen gamen. Bovendien missen ze de assertiviteit om iets aan hun situatie te doen. Denk aan een lulletje rozenwater die onder de plak zit bij z'n vrouw. Een kind uit een streng christelijk gezin. Of een veroordeelde crimineel die alleen boter-kaas-en-eieren kan spelen op z'n celmuur. Nee, benijdenswaardig zijn deze personen niet. Maar laten we eerlijk zijn, ze hebben het soms ook wel een heeeeel klein beetje aan zichzelf te danken.
Medicijn: Karakter kweken, en degene die je van het gamen weerhoudt een dikke middelvinger geven.

Ernst: 20%
Reden: Je hebt geen idee wat games zijn
Wat zijn het voor mensen?
Onschuldig, nat achter de oren en zo groen als gras. Het is een zeldzame groep, en daardoor ook fascinerend. Ze spelen vrijwel elke avond een potje mens-erger-je-niet onder het genot van een kopje rooibosthee. Je zou ze dus hooguit kwalijk kunnen nemen dat ze onder een steen leven. Echter, na het ervaren van een toffe game met een laag instapniveau (we noemen een Mario Kart), beseffen deze personen vaak ineens wat ze missen.
Medicijn: De botte bijl: gewoon een keer een VR-bril op hun kop zetten. Ze worden gek!



Ernst: 36%
Reden: Je hebt slechte ervaringen met games
Wat zijn het voor mensen?
Nu begint het serieuzer te worden. Deze groep lijdt onder traumatische ervaringen met games. Nu vraag je je misschien af, 'hoe heeft het ooit zover kunnen komen?', maar let effe niet op en wellicht ben jij de volgende met een hardnekkige World of Warcraft verslaving waardoor je schoolcarrière flopt, of een vriendin die het uitmaakt omdat je liever de grotten in Skyrim verkent dan die van haar. Voor je het weet ben je alles kwijt: je werk, je vrienden en zelfs het plezier in games. En vooral dat laatste zou eeuwig zonde zijn, niet?
Medicijn: Voorkomen is beter dan genezen, maar heb je nu echt geen vertrouwen meer in games (en de mensheid), gun jezelf dan vooral effe de tijd.

Ernst: 50%
Reden: 'Vroeger was alles beter'
Wat zijn het voor mensen?
Je kent ze wel: van die gasten die zeuren dat vroeger alles beter was. Dat de game-industrie is vercommercialiseerd. Dat ontwikkelaars tegenwoordig geen liefde meer hebben voor het vak. Toegegeven, in sommige gevallen hebben ze gelijk, maar veelal verzandt het in cynische azijnpisserij. Klagen om het klagen. De meest fanatieke personen uit deze groep kun je zo uittekenen: ze hebben een soort misplaatste, EDGE-achtige arrogantie over zich, ruiken naar twee maanden oud zweet en vinden alles wat ná de Atari 2600 uitkwam bagger omdat gamen toen 'mainstream' werd. Meelijwekkende figuren, die geen seconde van je tijd waard zijn.
Medicijn: Vergeet even wat voor pretentieuze paardenlul je bent, en duik met frisse moed in een moderne klassieker als Uncharted. Wedden dat je het tof vindt?

Ernst: 72%
Reden: Je kijkt liever films of series
Wat zijn het voor mensen?
Dit is een hele nare groep non-gamers. Door hun affiniteit met films, series en dus popcultuur, zou je immers kunnen denken dat er niet zoveel aan de hand is. Tot het over gamen gaat, en er een van de volgende dingen gebeurt:
1) Ze zullen je aanstaren alsof je over kwantumfysica praat.
2) Ze zullen je aanstaren alsof je over kattenschijt praat.
In het eerste geval valt de schade nog mee: stiekem behoren deze mensen tot de 'geen idee wat games zijn'-groep, en zoals je weet zijn die best okay. De groep bij punt 2 is dat echter niet. Ze kijken met gefaked dedain naar het medium games, omdat de constatering dat ze passieve, apathische Netflix junks zijn te pijnlijk is.
Medicijn: Ga eens wat nuttigs doen met je leven! Games spelen, dus.

Ernst: 91%
Reden: 'Games zijn voor kinderen'
Wat zijn het voor mensen?
Oei! Nu wordt het echt menens. De zogenaamde 'games zijn toch voor kinderen'-predikantjes vertegenwoordigen namelijk een bijzonder grote, hardnekkige groep: bijna iedereen kent wel zo iemand in z'n omgeving! Ik vraag me altijd af of deze mensen er werkelijk zo over denken, of dat het misschien een act is. Zo van, 'kijk ons eens lekker afgeven op die computerspelletjes, want daar zijn wij veel te volwassen en (vooral!) te verstandig voor'. Hoe dan ook, hun gedrag is lachwekkend. Vroeger behoorden ze tot de groep die wel wilde gamen, maar het niet kon of mocht en nu schoppen ze er, compleet verzuurd, nog een beetje lafjes tegenaan. Triest.
Medicijn: Niets. Het is al een jaar of tien te laat.

Ernst: 99,9%
Reden: 'Games zijn een uitvinding van Satan'
Wat zijn hèt voor mensen?
Vroeger waren het Rock & Roll, de radio en televisie. Maar anno 2016 hebben games de rol van 'duivelsinstrument' naadloos overgenomen. Want tja, ze zetten aan tot geweld, zijn seksistisch en veranderen kinderen in zombies, aldus Jack Thompson en andere moraalridders van deze wereld. Man, man, man. Het is zo kortzichtig dat je er spontaan depressief van wordt. Gelukkig is deze groep zeurkousen al een stuk kleiner dan een jaar of vijf geleden, al blijft het door hun veelal machtige politieke posities oppassen geblazen.
Medicijn: Een kruis en een streng knoflook. Oh, en een zilveren staak om door je eigen hart te steken.

WAAROM MOET JE WEL GAMES SPELEN?

- Je hoeft je nooit meer te vervelen.
- Het houdt je speels en jong.
- Je traint er je hand- oogcoördinatie mee.
- Het is goed voor je analytisch vermogen en out-of-the-box denken.
- Je wordt er daadwerkelijk slimmer van.
- Je hebt altijd wat om over te lullen.
- Het is FOKKING LEUK!!!





"Dit zijn in één klap de best ontworpen controllers ooit."

OCULUS TOUCH CONTROLLERS

DE OCULUS RIFT IS EINDELIJK COMPLEET!

Bijna een jaar lang heeft de HTC Vive een flink voordeel gehad ten opzichte van de Oculus Rift: room scaling en de motion controllers van de HTC Vive zorgden voor een veel vettere ervaring. Maar Oculus slaat nu keihard terug met de Oculus Touch controllers.

De HTC Vive is altijd completer geweest dan de Oculus Rift. De headsets zelf liggen qua technologie weliswaar vrij dicht bij elkaar, maar door het gebruik van motion controllers en de mogelijkheid om rond te lopen in een virtuele wereld door room scaling heb ik de HTC Vive altijd aangeraden en als eerste laten zien aan mensen die nog nooit VR gecheckt hadden. Door de release van Oculus Touch wordt dat ineens een heel ander verhaal.

Comfort

De HTC Vive controllers werken prima, maar zien er vreemd uit en zijn erg groot. Door de balans in het gewicht van de controllers liggen ze lekker in de hand, maar de Oculus Touch controllers zijn nog vele malen beter. Ik heb nog nooit controllers vastgehad die zo goed vormen naar m'n handen en dit zijn in één klap de best ontworpen controllers ooit. En ja, dat is nogal een statement.

Je hebt in VR vaak niet eens door dat je de controllers in je handen hebt omdat je ze niet echt vast hoeft te houden. De Touch controllers rusten heel natuurlijk in je handen omdat ze zo goed gevormd zijn en haast niets wegen. Ik heb nog nooit zo'n 'wow moment' gehad door alleen al de controllers vast te houden.



weetje · weetje

Oculus heeft al laten weten te werken aan een draadloze variant van de Rift, waarbij geen externe motion camera's of sensors gebruikt hoeven te worden.

Installatie

Net als de Oculus Rift headset, moet je de Touch controllers één keer instellen voor je eigen situatie. Doormiddel van een tutorial word je door de installatie geloodst, waarbij je de extra motion camera op z'n plek zet en aangeeft hoe groot de ruimte is waarin je vrij kunt rondlopen. Het hele systeem heeft verdacht veel weg van het systeem dat de HTC Vive gebruikt, inclusief de virtuele muren die je waarschuwen als je aan het einde van je ruimte komt. Een typisch geval van beter goed gejat dan slecht verzonnen.

Er is wel een verschil hoe je de motion trackers moet neerzetten. Bij de HTC Vive zet je de trackers tegenover elkaar met een maximale afstand van vijf meter en jij als speler bevindt je er altijd tussenin. Oculus raadt echter aan om beide motion camera's

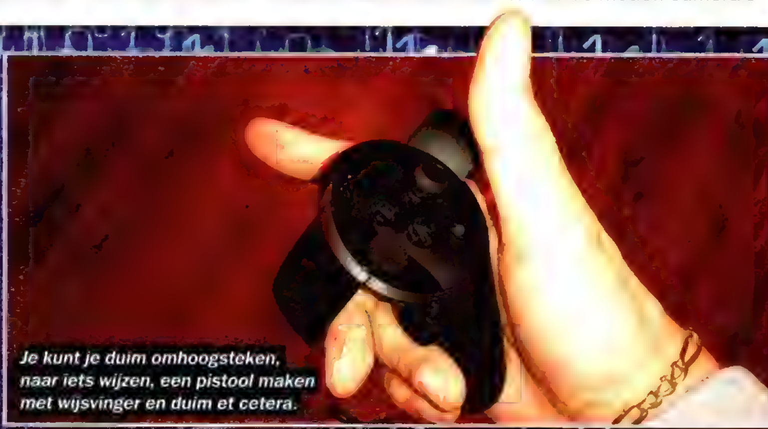


De Oculus Touch controllers geven je letterlijk een paar handen, waarbij je vingers onafhankelijk worden getracked.

IN DE DOOS

De Oculus Touch controllers zijn te koop voor 199 euro, inclusief verzendkosten. Je krijgt dan twee Touch motion controllers, maar ook een extra motion camera. Daarnaast mag je wat content uit de Oculus Store downloaden om kennis te maken met de Touch controllers.





Je kunt je duim omhoogsteken, naar iets wijzen, een pistool maken met wijsvinger en duim et cetera.

DE 10 BESTE OCULUS TOUCH LAUNCHGAMES

Er zijn al meer dan vijftig launchgames die gebruik maken van de Oculus Touch controllers, variërend van simpele techdemo's tot zeer vermakelijke games. Dit zijn de tien beste games.

* I Expect You To Die
* The Climb
* Arizona Sunshine (zie screen)
* Superhot
* Dead and Buried
* Job Simulator
* Ripcoil
* The Unspoken
* Dead Hungry
* Space Pirate Trainer



voor je te hebben staan, links en rechts van je monitor, met minimaal een meter en maximaal 2,5 meter ruimte tussen de camera's.
Dit betekent dat je controllers en headset alleen worden getracked als je met je lichaam richting de camera's en de monitor staat, maar dus niet als je je rug naar de camera's draait.

Room scaling

Je zou dus misschien denken dat echte room scaling, zoals met de HTC Vive, nog steeds niet mogelijk is met de Oculus Rift, maar dat is niet helemaal waar. Je kunt namelijk nog steeds de motion camera's tegenover elkaar zetten, net als bij de HTC Vive, en dan heb je een vergelijkbare ervaring.
Oculus zegt hierover, dat als je echt gebruik wil maken van room scaling, het beter zou zijn om een derde of zelfs vierde motion camera te gebruiken. Ik heb het echter getest met twee motion camera's en het werkt echt prima. Niet zo goed als op de HTC Vive, maar het komt wel aardig in de buurt.

Capacitive buttons

De Oculus Touch controllers zijn tot veel meer in staat dan de HTC Vive controllers. De Touch controllers maken namelijk gebruik van 'capacitive buttons', waardoor de controllers weten wat je met je vingers doet. De controller detecteert niet alleen wanneer je een knop of trigger indrukt, maar zelfs al als je er een vinger op legt, zonder te drukken. Hierdoor wordt het mogelijk om je vingers als het ware een op een te vertalen naar de virtuele wereld. Door de techniek in de Touch controllers is het bijvoorbeeld mogelijk om in VR iets vast te pakken, maar je kunt ook handgebaren maken. Je kunt je duim omhoogsteken, naar iets wijzen, een pistool maken met wijsvinger en duim etcetera.
Het bizarre is dat je die gebaren niet hoeft te leren gebruiken, want je doet het simpelweg exact zoals je het in het echt ook zou doen. De Touch controllers worden als het ware een extensie van je eigen lichaam. Mijn god, wat is dat indrukwekkend!

"Vanaf nu biedt de Oculus Rift de allervetste VR-ervaring!"

Conclusie

De HTC Vive controllers gaven voor het eerst de mogelijkheid de virtuele wereld te kunnen beïnvloeden, maar de Oculus Touch controllers geven je letterlijk een paar handen, waarbij je vingers onafhankelijk worden getracked. Net als alles in VR is het lastig om uit te leggen wat een game changer dit is.
Zonder dat er ook maar iets aan de headset zelf is veranderd, is het net alsof de volgende generatie VR al is begonnen. Dit is VR 2.0, en als ik nu de HTC Vive motion controllers gebruik, is het net alsof ik met vuurwerk heb gespeeld en alleen nog maar stompjes heb. Het verschil is gigantisch. Bijna niet te vergelijken zelfs.
Room scaling is nog steeds beter op de HTC Vive met een grotere speelruimte en betere tracking, maar de meeste mensen hebben toch niet meer vrije ruimte dan 2,5 x 2,5 meter, en met een extra camera los je het eventuele tracking probleem op.
De Touch controllers zijn echter zoveel vetter dan de Vive controllers dat het bijna zielig is voor HTC. Omdat ik de Oculus Touch al meerdere malen had geprobeerd op events voelde ik het al een beetje aankomen, maar ik kan nu eindelijk bevestigen dat de Oculus Rift vanaf nu de allervetste VR-ervaring biedt.



weetje • weetje

Er gaan hardnekkige geruchten dat HTC werkt aan een compleet nieuwe en draadloze Vive met codenaam Oasis, inclusief nieuwe motion controllers die wat meer op de Oculus Touch controllers zouden lijken.



De Touch controllers zijn zoveel vetter dan de Vive controllers dat het bijna zielig is voor HTC.

VR GAMES IN 2017

Na een jaar kloten met techdemo's en andere simpele games, komt de stroom volwaardige VR-games nu eindelijk een beetje op gang. Er zijn sowieso al tien echt toffe games (zie kader boven) voor de Oculus Touch, maar er staan voor 2017 ook vette VR-games gepland voor de Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR. Check mijn Feature op PU.nl!

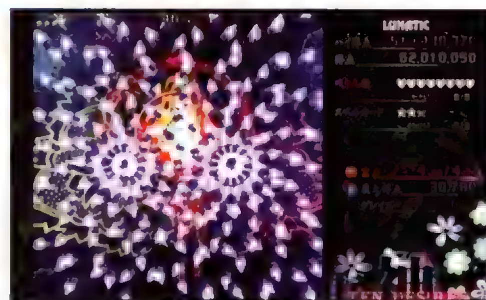


Ik heb nog nooit zo'n 'wow moment' gehad door alleen al de controllers vast te houden.

DE HEL BESTAAT UIT KOGELS

TOUHOU PROJECT

In deze nieuwe rubriek geeft Sam ons een kijkje in de wereld van de tofste game-gerelateerde onderwerpen die hier om een of andere reden nog vrijwel onbekend zijn. Zoals een complete franchise van hardcore schietgames, waarvoor slechts één man verantwoordelijk is: Touhou Project.



We weten allemaal wat een shoot 'em up is (of, zoals de zogenaamde kenners dat graag noemen, een shmup). Iedereen heeft op z'n minst óóit een keer van Space Invaders gehoord, en die game is de essentie van de shmup: proberen alle vijanden kapot te schieten terwijl je zelf alle vijandelijke schoten ontwijkt. Elke andere shmup, of het nou een simpele is als Galaga of een ingewikkeldere als Radiant Silvergun, volgt datzelfde concept.
Zoals elk degelijk genre betaamt, zijn er van de shmup ook subgenres te vinden, waarvan danmaku de meest beruchte is. Maar voor wie niet thuis is in Japans gamerjargon klinkt de term bullet hell waarschijnlijk wat bekender. Bullet hell games, waarvan arcadeklassieker Ikaruga waarschijnlijk de bekendste is, zijn shmups waarin vijandelijk vuur dusdanig overweldigend is dat het hele scherm alleen maar gevuld lijkt te zijn met dodelijke kogels.

Bij bullet hell ligt de nadruk dus meer op het ontwijken van vernietiging dan het zelf veroorzaken ervan. En binnen dát subgenre is er één naam die door diehard fans meer geëerd wordt dan alle andere: Touhou Project.

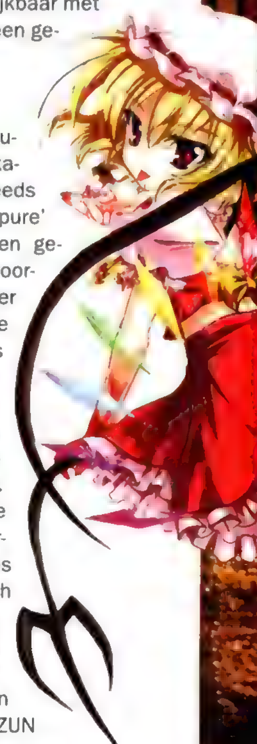
Priesteressen

Op het eerste gezicht lijken de games van Touhou Project typische, dertien-in-een-dozijn bullet hell games te zijn: veel kleurtjes, hééI erg veel kogels. Die mening verandert echter direct wanneer je erachter komt dat alle games in de serie (ondertussen meer dan twintig! Oftewel, meer dan één per jaar, gezien Highly Responsive to Prayers uitkwam in 1996) volledig ontwikkeld zijn door slechts één persoon. Jun'ya Oota, beter bekend als ZUN, is de man die Touhou Project helemaal in z'n eentje bedenkt, ontwerpt, tekent en programmeert, én de muziek componeert. Als een moderne uomo universale weet hij meerdere disciplines samen te smeden tot één solide product: een niche, hardcore, authentieke, typisch oosterse gameserie met een nog steeds groeiende fanbase.



Al is die populariteit ook te danken aan de esthetiek van de serie, waarin niet ruimteschepen maar anime-achtige Shinto-priesteressen de hoofdrollen vertolken. In tegenstelling tot de meeste bullet hell games bevatten de games van Touhou Project bijzonder veel plot en personages (bijna vergelijkbaar met RPG's) waar de fans uiteraard geen genoeg van kunnen krijgen.

Aanschaffen



Ook dankzij internet en de populariteit van digitale distributiekanalen is Touhou Project bij steeds meer westerse liefhebbers van 'pure' videogames een waar fenomeen geworden. De parallellen met bijvoorbeeld Dark Souls zijn hierbij zeer opvallend: beide zijn reeksen die in eerste instantie als te Japans en (vooral) te moeilijk werden gezien voor een groter publiek, maar die door hun no nonsense gameplay en overduidelijke passie die barrière wisten te slopen. Ik wil jullie dus aanraden om de serie eens uit te proberen; iedereen met een PC kan de games immers spelen (ze zijn technisch allesbehalve veeleisend). Het enige probleem is dat het lastig is om aan de games te komen; de titels worden officieel alleen in Japan verkocht, mede omdat ZUN dat zelf graag wil. Wie echter een creditcard bezit en een beetje handig is met sites als eBay en Amazon, kan zonder al te veel moeite aan Touhou games komen. Bezit je een PlayStation 4? Dan kun je het in september uitgekomen Touhou Genso Rondo: Bullet Ballet digitaal aanschaffen, wat een eerbetoon is aan ZUN z'n serie. Neem dus een duik in de overweldigende wereld van Touhou... nu het hier nog puur obscuur is! ✖

DE SOUNDTRACK VAN DE HEL: BLACK MIDI

Touhou Project is zo invloedrijk geweest dat het ook aan het begin van een underground muziekbeweging heeft gestaan: Black MIDI. Dit zijn MIDI-bestanden die zo achterlijk veel muzikale noten bevatten, dat een normaal stuk bladmuziek er bijna volledig zwart uit zou zien als je ze er allemaal op zou noteren. Het eerste stukje Black MIDI-muziek werd in 2009 geüpload en vervolgens gebruikt als soundtrack voor geheime bossfights in enkele Touhou games. Tegenwoordig bevatten veel Black MIDI-nummers dusdanig veel noten dat sommige PC's de nummers niet eens kunnen afspelen zonder daarbij finaal te crashen (Ik ben fan).

KEUZES, KEUZES EN NOG EENS

BATMAN: THE T

PC | XBOX ONE | PS4 | XBOX 360 | PS3 | IPHONE | IPAD | REVIEW

REVIEWS

KEUZES IN...

ELLTALE SERIES

Hoewel Wouter moeite heeft het te geloven, beweert Telltale Games dat Batman: The Telltale Series een 'verbeterde engine' heeft. Dus, nog amper ontchagrijnigd van Game of Thrones, geeft hij de nieuwe Episodes maar weer eens een kans.

Als een Queen's Guard van tachtig jaar oud die bang is door z'n rug te gaan, loopt Bruce Wayne zo onsoepel als het maar kan door z'n mansion. Deze man is de meester van zo'n beetje alle martial arts die er bestaan en wat betreft conditie en kracht op de top van z'n menselijke kunnen, maar in deze game loopt hij rond alsof hij een bejaarde is met een stalen pijp in z'n anus. Het klinkt als minimale kritiek, als iets waar je prima doorheen kan kijken, maar Batman: The Telltale Series zit vol met dit soort probleempjes, die samen een berg van poep vormen waar ik het verhaal bijna niet eens meer door kan zien. Nou goed, dat is misschien een beetje overdreven, want Telltale heeft op narratief niveau heus nog wel wat interessante keuzes gemaakt waardoor m'n interesseniveau af en toe een 4 op de schaal van Bored benaderde. Maar vaak, veel te vaak, dreven m'n gedachten volledig weg via beekjes van desinteresse. Afgezien van de techniek, die weer even abominabel is als altijd, zet ik de goede en slechte keuzes wat betreft verhaal en gameplay even op een rijtje (een beetje spoiler-y, maar niet heel erg).



Wouter zei toen ie met deze games bezig was: "dit is een van de weinige keren dat ik om Bruce ween..."

BATWAARDIG



+ Bruce Wayne staat eigenlijk nog meer onder druk dan Batman in deze game, dus zal je regelmatig op pad gaan in het slicke pak of de rebelse hoody van de miljonair. Soms krijg je zelfs de keuze om een situatie op te lossen als Bats óf als Bruce, hoewel ik bij dit soort zaken nogal achterdochtig word. Telltale is inmiddels een meester in het wekken van de indruk dat je ergens invloed op hebt, om deze keuze later volledig teniet te doen. Dus waarschijnlijk hebben deze 'keuzes' dezelfde afloop, maar hey, soms is de illúsie van vrije wil al genoeg! Vraag maar aan slaven.

+ Veel characters in Batman: The Telltale Series zijn niet die je van de comics of andere Batman-media gewend bent, wat de boel verrassend en soort van vers houdt. Zo is Penguin geen klein, nasty gangstertje en is The Joker niet de hoofdschurk. Eigenlijk ook wel logisch dat er dingen verschillend zijn, want anders had je te veel voorkennis en zou je daarop je keuzes baseren. Helaas zijn ook niet alle veranderingen even sterk, maar daar kom ik straks op terug in m'n minder genadige alinea.

+ Batman is een detective. Sterker nog: de man is de 'greatest detective in the world', dus daar moest Telltale iets mee doen. Hun oplossing is een 'link-systeem' waarmee je gevonden aanwijzingen in de omgeving moet koppelen aan andere, zodat je een deel van de crime kunt oplossen. Af en toe gebruik je dit systeem ook om baddies uit te schakelen door bepaalde objecten uit de omgeving met hen te linken, zodat de Batcomputer 'berekent' hoe Bats aars kickt. Het is geinig gevonden en het houdt Batman van de straat, maar je zult er niet het gevoel van krijgen dat je slim bent, ofzo.

+ De relatie tussen Harvey Dent en Bruce Wayne is het hart en de ziel van Telltale's Batman. Aanvankelijk zijn de twee machtige mannen vrienden van elkaar, maar er staat ze een hoop drama te wachten. Veel van de keuzes in de game hebben met hen te maken, waaronder enkele die in de categorie 'bro's before ho's' vallen. En ja, dat zijn de moeilijkste kwesties die er bestaan!

+ Batman/Bruce Wayne wordt ingesproken door de altijd solide Troy Baker. Een nogal veilige keuze, maar deze man kan dit! »





BATSHIT

– Wat de fuck is er gebeurd met The Joker!? Er zijn in verschillende media al aardig wat iteraties langsgekomen van de Clown Prince of Crime, niet allemaal even succesvol, maar zo minimaal gestoord en qua uiterlijk weinig indrukwekkend als deze? Wow! Dit is een beetje de Bruce Timm versie van The Joker als al z'n inspiratie op was en hij het leven niet meer zag zitten. De manier waarop deze Joker plaatsneemt in het verhaal is wel enigszins boeiend, maar zelfs dat had beter gekund. Nee, Telltale heeft wat mij betreft echt niet begrepen waarom The Joker een van de beste schurken ooit verzonnen is. Er zijn bovendien nog wel meer characters die een andere invulling hebben gekregen waar ik niet heel erg wild van wordt, maar The Joker is nog wel het meest kwalijk.

– De battles in Batman zijn nog steeds QTE's, zoals altijd, maar hebben niet meer verschillende aflopen als je een knop verkeerd indrukt. Fucking lame, maar om het nog een beetje goed te maken heeft Telltale iets kuts bedacht: finishing moves. Deze krijg je door een Bat-logo te vullen als je een aantal Quick Time Events goed en op tijd indrukt, waarna er aangegeven wordt dat je je finishing move kunt gebruiken. Maar dit systeem werkt lang niet in alle gevechten, af en toe kan je hem gewoon doen zonder dat je de bar hebt gevuld en soms wordt er helemaal niemand of niets gefinished in het filmpje als je deze knoppencombo indouwt. Is deze game nou serieus tegen me aan het liegen?

– Op zich is het pak van Batman best wel cool ontworpen, maar er hangt een soort enorme vuilniszak tussen z'n benen die zachtjes heen en weer wiebelt als hij rondloopt. Krijg ik geen honger van.

– De meest sympathieke personages van het Batman universum, Alfred Pennyworth en James Gordon, hebben allebei een soort permanent onaardige, bozige uitdrukking op hun gezicht waar ze niet bepaald charismatisch van worden. Sowieso begint het stijltje van Telltale me steeds meer tegen te staan, met die rare random strepen die voor een schetsachtig effect moeten zorgen, maar vooral bestaan om de slechte textures te verhullen. ✪



SCORE 50

Dit is een aardig Batman verhaaltje met wat leuke twists, maar het wordt op een houterige en klungelige manier verteld. Bovendien is Telltale's engine dus echt niet verbeterd! Sterker nog, misschien is het alleen maar crappier geworden! WHHHHHYYYYYYYY!!!!!!!?????

WOUTER



Dit keer zijn de episodes effe korter dan normaal, maar who cares? Je weet wat je verwacht, je weet wat je krijgt.

8 UREN



BASICS

TELLTALE ADVENTURE
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW

SUPER MARIO RUN



Mario op de iPhone. Het wonder is geschied. Maar volgens Jurjen betekent dit niet dat je je 3DS nu wel aan de wilgen kunt hangen... want dan heb je kans dat hij wordt gestolen. En voor de béste portable Mario avonturen heb je nog steeds een 3DS nodig.



In de jaren vijftig en zestig van de vorige eeuw werd Nintendo groot met speelkaarten en speelgoed. Via speelgoed met elektronische functies werd in de jaren zeventig de focus verlegd naar kasten waarop je videogames kon spelen, en de rest is geschiedenis.

De geschiedenis van Nintendo is er een van vallen en opstaan. Van veel eigenwijze keuzes ook. Van grote franchises en bekende gezichten die zichzelf steeds weer opnieuw moesten uitvinden, gestuwd door steeds weer nieuwe technologie.

Het bekendste gezicht is uiteraard Mario, en diezelfde Mario is tegenwoordig speelbaar op de iPhone en iPad, apparaten die niet eens door Nintendo zelf zijn gemaakt. In 1994 verscheen ooit eerder een Mario game voor een niet-Nintendo-systeem: Hotel Mario voor de Philips CD-i. Dat is nog steeds de slechtste Mario game ooit. Een aanfluiting.

Gelukkig pakt Super Mario Run beter uit.

Tikken

Super Mario Run lijkt sterk op de conventionele 2D-platformers waar Mario beroemd mee werd en nog steeds goed scoort. Toch worden er ook enkele conventies doorbroken.

Ten eerste rent Mario vanzelf vooruit. Hij blijft maar rennen. Vandaar waarschijnlijk ook dat woordje 'run' in de titel. Het enige wat je als speler doet, is tegen het scherm tikken om Mario te laten springen: een kort tikje voor een klein hupje, langer vasthouden voor een hogere sprong. Je kunt ook achteruit vegen om Mario wat te vertragen en er zijn pauzetegels waar Mario op stil blijft staan; handig om effe te kijken hoe zijn volgende hindernis precies in elkaar steekt. Maar niet te lang getreuzeld, want de timer loopt door.

Een andere doorbroken conventie: als Mario tegen een vijand aan rent, klimt hij er heel handig overheen. Heel apart. Uiteraard kun je er ook op springen. Of precies springen op het moment dat Mario erop is geklommen. Dat kan voordelen opleveren; je veert bijvoorbeeld hoger op, of het koopaschild onder je voeten schiet als een projectiel vooruit.

Automatisch hollend, en geholpen door jouw perfect getimede sprongen, moet Mario 24 tamelijk korte levels overwinnen.

Broekzak

Al na zo'n anderhalf uur had ik het 24e level voltooid, maar ondertussen had ik wel door dat ik aan heel wat geheimen en uitdagingen voorbij was gerend. Super Mario Run draait vrijwel volledig om herspeelbaarheid; steeds weer opnieuw dezelfde levels spelen, totdat ze vertrouwd voelen als je broekzak en je er als een onverschrokken free runner doorheen hupst.

Om je aan te moedigen de levels meermaals te spelen, verschijnen er gekleurde munten in de levels. Op lastig bereikbare plekjes, uiteraard. Eerst vijf roze. Heb je die allemaal gepakt, dan verschijnen vijf paarse. Heb je die gepakt, dan verschijnen vijf zwarte munten, en die kunnen je echt tot wanhoop drijven, zo lastig zijn ze in een en dezelfde run te pakken. Tijdens m'n jacht op de gekleurde munten werd wel duidelijk hoe geniaal de levels waar ik eerst achteloos doorheen rende eigenlijk in elkaar steken. Ik heb deze coin challenges nog lang niet allemaal gehaald, en vind het fijn dat

weetje • weetje

Je kunt de eerste vier levels gratis spelen. Als die je bevallen, kun je een tientje betalen om de complete game te unlocken. Er zijn geen microtransities.



Woorden als Negerzoen en Jodenkoek worden door sommigen als discriminerend ervaren. Maar wat als Nintendo koekjes gaat maken met Mario erop, en ze dan Mariodenkoekjes noemt...?

die nu altijd in mijn broekzak zitten. Perfect om af en toe effe een level te kiezen en te proberen alle paarse of zwarte munten te pakken.

Koninkrijk

Een andere manier waarop Super Mario Run aanmoedigt tot herspelen, is de race-stand. Hierin neem je het op tegen de ghost van een andere speler. Een soort asynchrone multiplayerstand dus, eigenlijk.

Opmerkelijk genoeg draait het bij deze races niet zozeer om de snelheid maar om de gratie waarmee je door het level rent en springt. Want hoe cooler je moves, hoe meer Toads je komen supporten. Aan het eind van de run wint de speler met de meeste Toads, en die krijgt er dan een aantal Toads van de andere speler bij.

Wat je met die Toads moet? Die komen op hun beurt weer van pas in het derde speltype, waarin je een verwoest Mushroom Kingdom moet opbouwen. Hoe meer Toads je in je rijk hebt verzameld, hoe meer voorwerpen je met verzamelde munten kunt kopen. Die voorwerpen zijn bijvoorbeeld hekjes, heuvels en andere decoratieve shit, maar je kunt ook huisjes plaatsen die ervoor zorgen dat Luigi, Yoshi, Toadette en andere figuren beschikbaar komen als speelbare personages.

Het zijn aardige extra's, maar aangezien de extra speelbare personages precies zo bewegen als Mario, voelt het verzamelen van die Toads ook wel een beetje als een breed uitgesmeerd, uiteindelijk vrij nutteloos grindfestijn.

Rayman

Al met al heeft Super Mario Run voor een tientje heel wat te bieden, en alles verpakt en geleverd in de kwaliteit die je van Nintendo mag verwachten. Toch ben ik niet uit mijn sokken geblazen door deze release. Waarschijnlijk doordat ik van een Mario platformer méér verwacht.

Ik mis de vrijheid om te kunnen sturen. Ik mis de vette powerups. Ik mis nieuwe omgevingen en eindbazen. Die spookhuizen, woestijnen, bossen, wolkenlanden heb ik inmiddels wel gezien. Net als steeds weer die Boom en Bowser als eindbaas. Ook best wel kut: dat je alleen in de portretstand, dus op een verticaal scherm kunt gamen. En dat de game niet werkt zonder internetverbinding.

Veel van Nintendo's keuzes zijn goed te begrijpen als je de mogelijkheden en beperkingen van de iPhone in het achterhoofd houdt. Nintendo wilde de Mario formule een nieuwe draai geven op dat apparaat, en dan is zo'n game die je met één hand kunt spelen, eh, voor de hand liggend. Maar ik speelde dergelijke auto-runners ook al met Rayman (Jungle Run en Fiesta Run) en die vond ik beter.

"Ik speelde dergelijke auto-runners ook al met Rayman, en die vond ik beter."



Toch jammer dat ik deze game niet op mijn telefoon kan spelen. Was wel geinig geweest: een Nintendo game op een Microsoft phone...



Te beperkt

Nadat Nintendo de afgelopen jaren wat tegenvallers kende met de matige Wii U-resultaten en slappe releases in grote franchises, had het bedrijf met deze allereerste Nintendo game voor mobieltjes (Miitomo was geen game, Pokémon Go was niet van Nintendo) een monumentale megaklapper moeten maken, maar dat is Super Mario Run dus niet geworden.

Super Mario Run is een aardige spin-off van de bekende Mario platformers, met kunstig ontworpen levels en fijne Mario-moves. Maar het totaalpakket is uiteindelijk te beperkt om me werkelijk enthousiast, betoverd en verslaafd te krijgen; effecten die een nieuwe Mario eigenlijk met zich mee zou moeten brengen.

Hopelijk hebben de later dit jaar verschijnende iPhone-versies van Animal Crossing en Fire Emblem wat meer om het lijf.





Op social media wordt flink gehaat op die Toad-figuurtjes. Velen willen ze definitief kwijt. Er werd zelfs al gerept over de Toadstraf.

SCORE 75

Super Mario Run is een leuke, slim gemaakte Mario spin-off voor mobieltjes, maar hij mist de oomph van een échte nieuwe Mario game.

JURJEN



Na anderhalf uur heb je de 24 leveltjes wel gehaald. Maar het zal weken duren voordat je alle coin challenges hebt voltooid.

1-50 UREN



BASICS

AUTO-RUNNER
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

DRAGON QUEST VIII
JOURNEY OF THE CURSED KING



Pokémon Sun & Moon, Shin Megami Tensei IV: Apocalypse, Dragon Quest VII... Samuel is de laatste tijd zowat alleen maar met z'n 3DS in de weer vanwege al die toffe Japanse RPG's die opeens voor dat ding uitkomen! En Dragon Quest VIII maakt het alleen maar 'erger'.





Een zakkenroller met straat- en mensenvrees wordt noodgedwongen een dief van z'n eigen portemonnee.

REVIEW 3DS

Zo zit je jarenlang te smachten naar een nieuwe Dragon Quest, zo krijg je er ineens twee in nog geen half jaar! Ik heb de 3DS-remake van Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past nog niet eens fatsoenlijk uit kunnen spelen of ik kan alweer aan de slag met de port van het vervolg.
Een straf is dat allerminst, want de originele versie van Journey of the Cursed King (2006 - PS2) was mijn eerste, echte kennismaking met de Dragon Quest franchise. Het spelen van deze 3DS-versie was dus één groot nostalgisch festijn dat nog eens verrijkt werd door mijn inmiddels uitgebreidere kennis van de serie. Het herkennen van terugkerende vijanden en andere serieconventies maakt het spelen van zo'n langlopende reeks toch een stuk leuker, ondanks (of: dankzij?) dat delen VII en VIII in feite geen reet met elkaar te maken hebben.
Vooral fijn was het besef dat mijn positieve herinneringen aan mijn eerste doorloop van deel VIII niet het product waren van een roze bril; het is zelfs een dik decennium later nog altijd een van de beste 'ouderwetse' Japanse RPG's ooit gemaakt!

weetje • weetje
Bezitters van een New 3DS kunnen de camera volledig vrij besturen met die tepel... eh, dat analoge knobbeltje.

Gokkast
Waar Dragon Quest VII soms wat langdradig en archaïsch aanvoelde is VIII een veel gestroomlijnder, meer gefocust product dat je meteen in een koddig fantasieverhaal dropt waarin een koning en zijn dochter door hun kwaadaardige hofnar in respectievelijk een trol en een paard worden veranderd.
Jij bent uiteraard de zwijgzame held die, samen met hen en nog wat kleurrijke rakkers, zoals de hilarische bandiet Yangus, op reis gaat om deze vloek ongedaan te maken. De geweldige voice-acting brengt dit memorabel stelletje echt tot leven, en past perfect bij de uitbundige tekenstijl van Akira 'Dragon Ball' Toriyama.

> **"De beste en meest complete versie van de beste Dragon Quest game!"**

En ondanks dat je dit spelletje echt voor het verhaal en de personages speelt, is ook de gameplay geen straf: de turn-based (menuutjes) combat voelt vertrouwd en het vermakelijke alchemiesysteem voelt als het bespelen van een gokkast, inclusief verslavende werking.

Vadsig
Dragon Quest VIII is verre van perfect, hoor. Omdat ik nu wat meer delen in de serie gespeeld heb, voelen sommige 'conventies' nu juist als clichés, bijvoorbeeld. Hoe erg ik ook van alle speelbare personages hou, zie ik nu wel hoezeer ze variaties zijn op voorspelbare archetypes (de stille held, de flamboyante ridder, de vadsige grapjas, de krijgslustige femme fatale, etc.) en hoe ik die ook al tegenkwam in de vorige 3DS game. Het zijn gelukkig clichés die Dragon Quest VIII uitvoert als de beste, met als resultaat een hartverwarmend, tijdloos avontuur dat, zeker aan het eind, aanvoelt als een sprookje.
Grafisch is deze 3DS-versie wat minder strak dan het PS2 origineel, maar toch is dit de ultieme versie, en niet alleen omdat je hem overal mee naartoe kunt nemen.
Het gebrek aan random encounters (je ziet de vijanden gewoon rondlopen!) en de optie om de gevechtsanimaties te versnellen, verlichten de last van het grinden waardoor je je nog relaxter door de game beweegt. En, wat ik persoonlijk heel lekker vind, is dat de 'alchemiepot' versneld is! Je hoeft dus niet meer een tijdje rond te lopen totdat er een nieuw voorwerp is ontstaan; je krijgt het nu meteen. En dan zijn er nog nieuwe personages die je aan je party kunt toevoegen, een nieuw alternatief einde et cetera.
Yup, dit is de beste en meest complete versie van de beste Dragon Quest game!





Als je in gevecht raakt met een octopus moet je wel weten op wat voor manieren hij je kan aanvallen met z'n inkt. Je moet als het ware op de hoogte zijn van z'n inktpatroon.

SCORE 84

Dragon Quest VIII overtreft z'n voorganger op vele fronten, en is bovendien dankzij z'n relaxtere moeilijkheidsgraad de ideale Dragon Quest om als leek mee te beginnen!

SAMUEL



Als je je puur op het verhaal focust, kún je de game binnen vijftig uur uitspelen. Maar ga er maar van uit dat daar nog heel wat uren bijkomen!

50 UREN



BASICS
JRPG
CYGAMES / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



CREËER JE EIGEN SKYLANDERS!



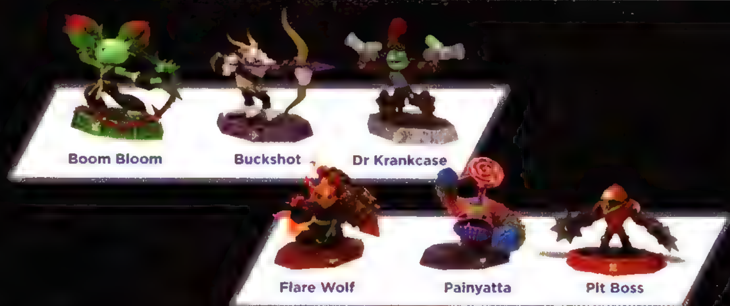
STARTER PACK

Kaos heeft oude breinmagie ontdekt en gebruikt het om een onoverwinnelijk leger Doomlanders te maken! Eon roept alle Poortmeesters en de Senseis, de beste mystieke krijgers van Skylands, bij elkaar om Kaos en zijn hulpjes tegen te houden. Gebruik de kracht van je verbeelding en maak je eigen Skylanders. Strijd in dit ultieme avontuur samen met de machtige Senseis en red Skylands!

PS4 PS3 Wii U XBOX ONE XBOX 360

Meegeleverd:
- Game
- Portal of power
- 2 Skylander-figuurtjes
- Poster
- Stickervellen
- 1 Creation crystal





SENSEI SKYLANDERS
- DE ULTIEME MEESTERS VAN SKY-CHI

Master EON heeft zijn sterkste Skylanders, de Senseis, gestuurd om jouw zelf gecreëerde Skylanders te trainen. Verzamel ze allemaal!

CRYSTALS

Gebruik Creation Crystals om je eigen Skylanders te maken.



IMAGINITE VERRASSINGSKIST

Met de Imaginite Verrassingskist ontgrendel je nieuwe wapens, uitrustingen en onderdelen voor je eigen Imaginators.



SKYLANDERS.COM/NL



ACTIVISION

OOK GESPEELD

OMDAT WE OOK IN 2017 BLIJVEN KNALLEN!

Deze kop is, afgezien van het jaartal, gerecycled.

PIANO HERO



Titel: Pianista
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis met in-app purchases



Ik hou van allerlei soorten muziek (momenteel zit ik in mijn electro/ambient/jazz-fase), maar diep vanbinnen blijf ik altijd een rocker, categorie metalhead. Dus kon ik zeker wel genieten van de Guitar Hero gekte die zo'n tien jaar geleden heerste (ja, zo lang geleden is dat alweer!). Ik kan nauwelijks écht gitaarspelen (al was ik ooit gitarist in een death/grind/doom band, maar ach, met een beetje slappe snaren en veel distortion kom je een heel eind), maar op een laag level Guitar Hero spelen, meebewegen met de specifieke ritmes en noten van de bekende songs, om die aldus nóg meer te gaan waarderen, daar genoot ik wel van.

Net als ik dat nu doe met Pianista; zeg maar de klassieke muziek versie van de ritmegames. **Als een bezeten Beethoven tik ik met twee vingers tegen mijn iPhone-scherm** om het gepingel van Verdi's La Donna e Mobile te volgen, en het voelt alsof ik de boel onder controle heb. Heerlijk, want uiteraard hou ik ook van klassiek, zoals het een ware metalhead betaamt.

OORDEEL:



PRACHTIG, MOEILIJK EN EENTONIG



Titel: Slain: Back from Hell
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 14,99



Dit is echt zo'n game waar met koeienletters 'voor Samuel' op geschreven lijkt te staan. Slain bevat beeldschone, atmosferische 16-bit graphics met prachtige pixel art en (bij vlagen) oogstrelende animaties.

De nachtmerrie-achtige wereld die hiermee is gecreëerd, wordt gecomplementeerd met satanisch klinkende metalmuziek, waarbij de langzame, zware gitaarriffs het gevoel van onderdrukking op onderhuidse wijze versterken. Slain is **een van de mooiste indiegames die ik sinds lange tijd gespeeld heb** en mag zich, esthetisch én thematisch, daarom ook naast AAA-releases als Dark Souls, Bloodborne en DOOM scharen. Misschien ben ik gewoon een rare gothic, maar de mooiste games van de afgelopen jaren lijken uitzonderlijk goed te zijn in het afbeelden van de hel.

De presentatie past goed bij de bewust gekozen ouderwetse gameplay, die overduidelijk gebaseerd is op SNES en MegaDrive klassiekers als (het tevens gotische) Super Castlevania IV en Castlevania: The New Generation.

Je doorloopt al springend en hakkend lineaire levels, terwijl je monsters als wandelende skeletten aan je wapen rijgt, en bodemloze putten en verpletterende heipalen probeert te ontwijken. Al snel worden de vijanden moeilijker, sneller en groter, de insta-deaths talrijker en de afzichtelijke bazen onvergefelijker; **Slain laat al halverwege het eerste level zien dat het géén makkelijke game is** (dat je trophies krijgt na 't sterven is ook een duidelijke hint). En ook dát past bij zowel de Luciferiaanse sfeer van de game als z'n overduidelijke inspiratiebron, want de eerdergenoemde hitserie van Konami was immers ook niet bepaald twee-vingers-in-je-neus gaming.

Helaas heeft Slain ook de simpliciteit van de combat van dat soort oude actieplatformers overgenomen, en dat is nou juist het ene onderdeel dat anno 2017 wél modernere regels en standaarden nodig heeft. Veel verschillende soorten moves heb je namelijk niet: naast het schieten van een magisch projectiel, kun je met je zwaardje hakken, een drie-hit combo uitvoeren en een krachtige (maar veel te langzame) opgeladen aanval ontketenen, maar daar houdt het helaas wel mee op. **In de praktijk ben je dus bijna alleen maar bij elke vijand drie keer achter elkaar op vierkantje aan het drukken**; nuance is er verder niet echt.

Daarmee is Slain: Back to Hell uiteindelijk een even prachtige als verrassend eentonige game, die alleen de grootste fans van dit genre zal bekoren. De rest kan beter wachten totdat het vermoedelijk diepgaandere en afwisselendere Death's Gambit eindelijk een keer uitkomt.

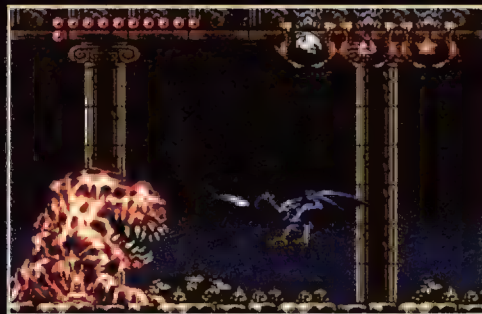
SCORE 65

GHOSTS 'N GOBLINS, MAAR DAN WÉL LEUK

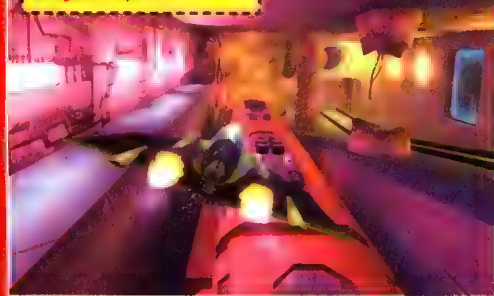


Titel: Demon's Crest
Platform: New 3DS
Prijs: € 4,99



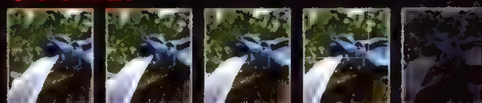


We behandelen liever nieuwe games bij Ook Gespeeld, maar soms wordt er een oude titel opnieuw uitgebracht die ook echt even wat aandacht verdient, zoals Pikmin 2 die Jurjen elders in deze rubriek bespreekt... en Demon's Crest! Deze Capcom game kwam hier pas vrij laat in het leven van de Super Nintendo uit (1995) en is daardoor minder bekend geworden dan andere Capcom klassiekers voor dat apparaat. Iedereen kent immers Mega Man X, Final Fight, Aladdin en Street Fighter II enzo, maar **het ietwat obscuurdere Demon's Crest mag zich zeker bij dat rijtje toppers scharen.**
De game is het derde deel van de Gargoyle's Quest serie, wat op zijn beurt weer een spinoff is van de (retemoeilijke) Ghost 'n Goblins games. Snap je het nog? Hoe dan ook, het zijn allemaal keiharde actieplatformers waarbij je niet alleen over obstakels moet springen maar ook legio monsters moet zien af te maken.



De reden dat ik de Ghosts 'n Goblins reeks niet zo kon waarderen, is omdat je in de game nooit de boog van je sprong in de lucht kon wijzigen (wat voor héél veel oneerlijke Game Overs heeft gezorgd). Bij Demon's Crest heb je dat probleem niet, omdat je halverwege je sprong je vleugels kunt gebruiken en zo veel meer controle over je avatar hebt.
Je bestuurt immers Firebrand, een demonische waterspuwer; je kunt dus vliegen én aan muren blijven 'plakken', wat het platformen niet alleen 'eerlijker' maakt, maar (voor een SNES-game) ook behoorlijk uniek!
Wanneer je gaandeweg nieuwe crests oppikt en daarmee nieuwe demonische vormen leert aannemen (zoals de blauwe, waarmee je alle kanten op kunt vliegen of de bruine, waarmee je door rotsen kunt beuken) groeit het plezier dusdanig exponentieel **dat je meteen weer helemaal begrijpt waarom Capcom het 16-bit tijdperk volledig domineerde.** Ik ben dan ook erg blij dat ik deze geweldige game eindelijk een keer heb kunnen spelen.

SCORE:



EEN NIEUWE GAME VOOR DE... VITA? HUH!?

Titel: Air Race Speed
Platform: PS Vita
Prijs: € 4,99



Zo snel mogelijk door nauwe, tunnelachtige levels vliegen, terwijl je probeert niet tegen obstakels aan te knallen: dat is wat Air Race Speed is. **Simpel doch vermakelijk en ideaal voor op een handheld.**
Deze smartphone port speelt veel lekkerder weg op de Vita dan op bijvoorbeeld de iPhone (alleen al vanwege de fysiekere besturing die de Sony handheld je biedt) en is een prima 'effe tussendoor' spelletje, naast bijvoorbeeld het betere en grootsere WipeOut 2048.
Er zijn geen vijandelijke schepen, waardoor dit racespelletje bijna uitsluitend uit Time Trials bestaat, maar voor die lekkere lage impulsprijs heb je niets te klagen.
Dat ik momenteel voor élke vorm van Vita-ondersteuning dankbaar ben, kan deze mening misschien wel iets positief gekleurd hebben.

OORDEEL:



CRIMINELE KAARTEN



Titel: Hearthstone: Mean Streets of Gadgetzan
Platform: PC / Mobile
Prijs: Gratis vrijspelen of pakjes kopen van ongeveer € 1,30



Afgelopen feestmaand werd Hearthstone overvallen door drie misdaadfamilies en een hele reeks andere criminele kaarten. Het kaartspel stond weer op z'n kop.
Helaas hebben de nieuwe boefjes mij als eeuwige Hunter-speler weinig goeds gebracht. Ik zie wel mogelijkheden hoor. Veel van de nieuwe kaarten, versterken de kaarten die ik in handen heb (dus nog niet op tafel heb gelegd). Er zijn tevens nieuwe Beast-kaarten die hier dubbel van kunnen profiteren, zoals Dispatch Kondo (Battlecry: Deal damage equal to this minion's attack) en Rat Pack (Deathrattle: Summon a number of 1/1 Rats equal to this minion's Attack), maar daar heb ik nog geen soepel lopend deck mee kunnen maken. Pogingen daartoe deden me zelfs van Rank 7 naar 17 kelderen, **en daar wordt deze nog steeds dagelijks spelende meneer niet vrolijk van.**



Maar goed, des te meer plezier voor andere spelers. Zoals de super-agressieve Pirate Warriors die me doorgaans al in de eerste twee beurten tot wanhoop drijven. Om nog maar te zwijgen over de Mages die via de nieuwe Kazakus (Battlecry: If your deck has no duplicates, create a custom spell) de waarde van de goede oude Reno Jackson (Battlecry: If your deck has no duplicates, fully restore your hero) hervonden.
Van ellende heb ik teruggegrepen op een oud deck vol Secrets, waarmee ik zo snel mogelijk Face ga rammen, en anders de boel nog een beetje via een controlerende speelstijl kan rekken, met nipte kans op een winstje. Sowieso leuk om met iets te spelen wat eigenlijk buiten de meta valt. Er ontstaan vaak prettig lange pauzes aan de overkant van de tafel als ik tijdens mijn tweede beurt, na de Coin mijn Cloaked Huntress en drie Secrets speel.
Maar ik blijf in de ladder op spot 11 en 10 hangen, dus dit is gewoon niet mijn seizoen. En **eigenlijk vind ik dat thema met die boeven enzo ook helemaal niet leuk.** Stomme Hearthstone.
Happy Feist of Winterveil mijn reet!

OORDEEL:
Gewoon misdadig!

SPEELBARE TEKENFILM MET MEMMEN

Titel: Shantae: Half-Genie Hero
Platform: PS Vita / PS4 / Xbox One / Wii U / PC
Prijs: € 19,99 / Wii U € 16,99

Zegt de naam WayForward Technologies jullie iets? Zo niet, dan hoeven jullie je niet te schamen, hoor, want zo groot is deze cultstudio nou ook weer niet. Maar ze hebben (vooral) het afgelopen decennium een paar supertoffe 2D-games gemaakt, van originele creaties als hun Mighty Switch Force serie tot moderne remakes als A Boy and His Blob en, uiteraard, DuckTales: Remastered. Ze hebben zelfs een geweldige Metroidvania-game afgeleverd die zich afspeelt in het Alien universum (Aliens: Infestation). Zelf leerde ik de Amerikaanse studio kennen toen ik in 2007 Contra 4 importeerde, wat een van de tofste games voor de DS bleek te zijn. Ik was er meteen van overtuigd dat de makers van deze puntgave actieplatformer Japanse gamegoden moesten zijn, en ik was dus behoorlijk verrast toen ik erachter kwam **dat het gewoon Yanks waren.**

Enfin, van hun originele creaties is de Shantae serie hun paradepaardje en Half-Genie Hero is hier het vierde deel van. Je bestuurt de titulaire halfgeest die vijanden kan verslaan door met d'r haar te zwepen en in allerlei dieren kan veranderen door met haar lenige, magische lichaam op de maat van de muziek te dansen. Vervolgens kan ze als aap springen en klauteren, als zeemeermin door het water manoeuvreren, als spin op het plafond wandelen, enzovoorts.

Schakelen tussen al deze vormen om de juiste obstakels te overwinnen, is wat de game verslavend maakt, en dat **doet op de beste momenten zelfs denken aan bijvoorbeeld Super Mario Bros. 3 en Mega Man 2.**

Ook over de beeldvullende bossfights ben ik zeer te spreken; vooral qua design zijn ze memorabel. Zo heb je de gigantische, vleesetende, laserschietende zandworm Wilbur, wiens reusachtige oogbal uit z'n kas geknald kan worden en vervolgens als rotsblok op je af komt rollen. Of de hilarische Tinkerslag; een kolossale, drie-ogige zeeslak die in plaats van een slakkenhuis een piratenschip op z'n rug heeft zitten. Prachtig spul.

Deze designs werken zo belachelijk goed omdat Shantae: Half-Genie Hero **een van de mooiste 2D-games is die ik ooit heb gezien.** In tegenstelling tot de (al prachtige) pixel art van de vorige drie games, bestaat deze game uit handgetekende sprites op strak vormgegeven, extreem kleurrijke 3D-achtergronden.







KUTBAAN IN EEN KUTWERELD



Titel: Beholder
Platform: PC
Prijs: € 9,99

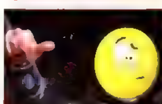
Depressieve shit is geen taboe als het om indies gaat, want titels als Papers, Please, The Banner Saga en This War of Mine zijn niet bepaald heppiedepeppie titels die je aanzet als je vrolijk wil worden. Beholder springt ook op de depri-trein en doet dat op redelijk geslaagde wijze.

In een fictieve, totalitaire staat waarin om de dag een nieuw verbod van de overheid wordt geopenbaard, krijg jij de taak om een appartementencomplex te beheren. Dat betekent gek genoeg nauwelijks dat je de conciërge uithangt en leidingen fixt, nee, het onheilspellende 'Ministry' wil vooral dat je de bewoners bespiedt en vervolgens betrapt op illegale zaken.

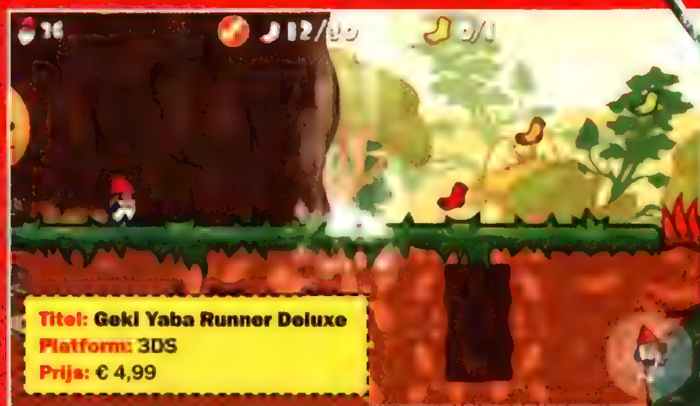
Dit ontvouwt zich in **een point & click adventure-achtig verhaaltje met een paar lastige gewetenskeuzes**, dat je in een uurtje of drie kan doorspelen... áls je een wisse dood, een arrestatie of ontslag weet te omzeilen. Dit laatste trial & error element vind ik niet heel vermakelijk, maar sterven past bij de zwaarmoedigheid van de game.

Het stijltje van Beholder is leuk, de opzet is origineel, maar de fun-factor is redelijk laag en **je moet deze anti-Nintendo shit maar net weten te trekken.** Ik doe dat amper...

OORDEEL:



PAULUS DE CROSSKABOUTER



Titel: Geki Yaba Runner Deluxe
Platform: 3DS
Prijs: € 4,99



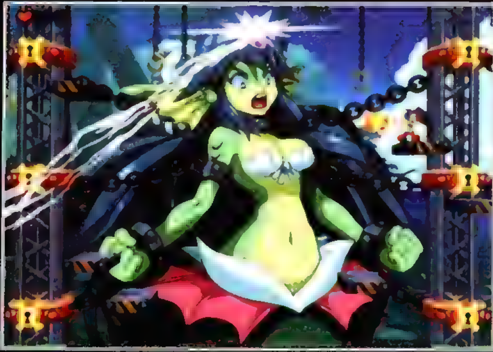
Toen ik met deze game een paar minuten bezig was, wist ik bijna zeker dat ik 'm al eens eerder had gespeeld. Een beetje graven door m'n gigantische 3DS-verzameling deed me uitkomen bij het paar jaar oude 2 Fast 4 Gnomz, wat inderdaad een bijna identieke 'runner' met kabouters lijkt te zijn, van dezelfde ontwikkelaars.

Je rent dus weer automatisch op hoge snelheid door de vele levels heen, en verzamelt al springend sokken terwijl je dodelijke hindernissen ontwijkt. Omdat je niet kunt stoppen met rennen en je echt behoorlijk hard gaat, zul je de meeste obstakels pas bij een tweede of derde keer kunnen vermijden; dan heb je het level immers een beetje uit je hoofd geleerd.

Best vermakelijk hoor, maar dit soort meuk hoort voornamelijk op smartphones thuis, waar (ironisch genoeg) games als Super Mario Run véél interessantere shit weten te doen met een soortgelijk concept.

OORDEEL:





Het resultaat is een game waarbij het grafische cliché 'het lijkt alsof je een tekenfilm speelt!' nog nooit zo van toepassing is geweest.
Wel moet ik toegeven dat de formule van de serie hier ontzettend z'n beperkingen laat zien, vooral qua leveldesign. De game is een 'Metroidvania Light', wat inhoudt dat de game niet lineair is, maar dat je eerder uitgespeelde levels vaak opnieuw zult moeten spelen, om bijvoorbeeld voorwerpen en krachten te vinden waar je andere levels mee kunt uitspelen. Nog altijd een rare keuze voor een heldin die het best tot haar recht komt wanneer ze zonder te stoppen door levels heen kan rennen en zwepen, vind ik.
Het onvermijdelijke volgende deel mag de gamer wat mij betreft dan ook een interessantere, aaneengesloten wereld voorschotelen (net als een echte Metroid of Castlevania) óf dus juist een veel puurdere actieplatformer worden. Net als Contra 4 dus, die ik nou toch echt effe voor de twaalfde keer moet gaan herspelen.

SCORE 78

FABULEUS VERVOLG



Titel: Pikmin 2
Platform: Wii U
Prijs: € 19,99



Pikmin is zo'n beetje de laatste originele franchise die aan het creatieve brein van Miyamoto is ontsproten. In 2016 zei hij dat hij de franchise populairder wilde maken. Hij vertelde er niet bij hoe hij dat wilde doen. Ik hoop op een omvangrijke en prachtige Pikmin 4 voor de Switch, maar het zal eerder iets voor mobieltjes worden. En we krijgen binnenkort natuurlijk nog een 3DS-platformer met Olimar en z'n Pikmin-leger, al mag dat geen échte Pikmin heten. De eerste echte Pikmin vond ik heel leuk, origineel en vermakelijk, maar uiteindelijk toch veel te kort en beperkt. Dat werd goedgemaakt met Pikmin 2; sinds kort ook te downloaden op je Wii U, **en dat kan in je van harte aanbevelen.**

Pikmin 2 is veel groter en gevarieerder dan de voorganger. Meer gebieden, meer vijanden, meer Pikmin, meer verzamelshit, meer spelstanden, meer alles. Door de toevoeging van tweede aanvoerder Louie is het efficiënt multitasken tegelijkertijd complexer en minder frustrerend. Het smijten met Pikmin is interessanter geworden doordat de vijanden en omgevingsobstakels speelser zijn opgezet tegenover de specifieke vaardigheden van je Pikmin. **De tijdsdruk is weg, maar de game blijft spannend**, zeker in de grotten waarin je geen nieuwe Pikmin kunt kweken. Eigenlijk leverde Pikmin 2 in 2004 alles waardoor ik écht van de franchise ben gaan houden. Erg fijn om daar ruim tien jaar later weer eens in te duiken.
Al is de honger naar een écht groot nieuw Pikmin avontuur er alleen maar groter door geworden. Kom maar op, Miyamoto!

OORDEEL:
Van Pikmin kun je nooit genoeg hebben.

TOTALE OORLOG MET FRAGIELE ELFJES



Titel: Total War: Warhammer – Realm of The Wood Elves
Platform: PC
Prijs: € 17,49



Een Hard campaign in Total War: Warhammer, dames en heren, is ook echt fucking moeilijk. Ook al zet je de moeilijkheidsgraad alsnog op Easy, dan nog moet je **vechten voor je leven**. Voor de tactische meesters onder ons is dat natuurlijk prachtig, maar als je een campaign steeds weer opnieuw moet beginnen.... Je moet om die reden goed bedenken of The Realm of the Wood Elves wel iets voor jou is. Het je de tijd, het geduld en de breinpower voor deze add-on?

Qua ras vind ik de Wood Elves misschien wel de beste toevoeging tot nu toe. Dit zijn meer dan dartelende elfjes rijdend op hertjes, maar ook getatoeëerde hippies, rondstampende boommannen, edele adelaars en bosdraken.
Het kost wel flink wat oefening voordat je een beetje handig wordt met de Wood Elves, want hoewel ze snel zijn en goede ranged units hebben, zijn ze ook ont-zet-tend zwak en kunnen zelfs de sterkste units makkelijk geveld worden; namelijk door vuur.
Belangrijk is om het woud te gebruiken; plaats je archers tussen de bomen en zorg ook dat je cavalerie door de bossen sneakt om artillerie te flankeren, want die zijn echt killing.
Al met al kost het enorm veel micro-managen en geduld om te winnen met de elfjes, en dat is alleen voor de betere tacticus weggelegd.

Geheel in stijl is de Grand Campaign van de Wood Elves LOEllastig. Dat komt mede door de toevoeging van een interessant nieuw gameplay-element: Amber, een goedje dat je nodig hebt voor de aanschaf van Elite units, het kopen van de betere upgrades en het verbeteren van de majestueuze Oak of Ages. Deze grote boom is het middelpunt van de campaign en moet je met hand en tand verdedigen tegen de lompe Beastmen, terwijl je ondertussen moet zorgen dat ie mooi en groot wordt. Maar let op! Elke keer als je de Oak upgradet, worden er weer nieuwe, volle legers Beastmen aan je landsgrenzen gedropt, waardoor je binnen no-time overrompeld kan worden.
Aan de ene kant moet je dus rustig aan doen, waarbij diplomatie een goede optie is om wat extra Amber te scoren. Aan de andere kant; die fucking Beastmen komen vroeg of laat toch wel en je hebt geen onuitputtelijke bron van Amber, dus achterover hangen kan net zo goed fataal zijn.
Dus, zeg het maar: ben je een Sun Tzu onder de Total War spelers? Kopen dan! Zo niet, dan is dit je kans om je skills - tegen wil en dank - flink te tunen.

SCORE 78

SAMSUNG

C24FG70FQU FULL-HD SCHERM

PARTNER-BIJDRAGE

VERSUS VS

STEL, JE BENT OP ZOEK NAAR EEN NIEUW GAMING SCHERM. GA JE DAN VOOR 4K OF FULL HD? IN HET GEVAL VAN FULL HD BEN JE BIJ DE SAMSUNG C24FG70FQU AAN HET JUISTE ADRES, ZOLANG JE EEN KRACHTIGE GRAFISCHE KAART HEBT TENMINSTE.

Test dit scherm op de PU-redactie tijdens een van onze Versus toernooien! Meld je aan via **pu.nl/versus**

Het curved scherm van deze Samsung monitor biedt dankzij de aanwezige VA-technologie een uitstekende contrastweergave: zwart is echt zwart en kleuren worden vol getoond.
Het scherm is al in de fabriek gekalibreerd en je kunt dus meteen je PC of console aansluiten via de DisplayPort of één van de twee HDMI-ingangen.

Verstelbare voet

Wanneer je de C24FG70FQU uitpakt, valt gelijk de verstelbare voet op. De voet heeft geen schuifmechanisme, maar je pakt simpelweg het scherm beet en schuift 'm in de positie die voor jou comfortabel is. De voet kan er ook afgehaald worden zodat je het scherm met beugels aan de muur kan hangen.
Let wel op: het scherm heeft geen speakers. Je kunt er externe speakers aan hangen of je koptelefoon gebruiken via de 3,5mm geluidsuitgang.

Quantum dot

De resolutie van het scherm is Full HD (1920 x 1080) en het kleurgebruik is beter dan een standaard TN-paneel. Dit komt door een technologie genaamd quantum dot. Daarnaast zorgt tevens het VA scherm voor een hoger contrast. Het zorgt ervoor dat je games van het scherm spatten en levert zoveel detail dat het ook geschikt is voor andere precieze taken op je scherm, bijvoorbeeld fotobewerking.
Door het VA panel wordt het paneel normaal gesproken iets langzamer dan een TN-scherm, maar dankzij de impulsive scanning techniek wordt de motion blur een stuk minder. Waardoor de response tijd 1ms MPRT is. Maar aangezien je niet op framedrops en screen tearing zit te wachten op je gaming monitor, heeft Samsung daar een oplossing voor gevonden. Zo hebben de Koreanen een eigen motion blur-technologie ontwikkeld waarbij de backlight van het scherm snel knippert om het beeld vloeiender te laten ogen.

Freesync

Veel schermen hebben moeite met het tonen van een perfecte framerate, want wanneer de framerate lager wordt dan de verversingssnelheid van het scherm, ontstaat er screen tearing. V-sync wordt tegenwoordig vaak als een oplossing aangedragen die het scherm op een vaste frequentie zet, maar dat werkt niet bij een grafische kaart die games op 144 Hz weergeeft.
Daarom bevat de Samsung C24FG70FQU AMD's FreeSync-technologie. De verversingssnelheid van het scherm wordt aangepast aan de game zelf, waardoor screen tearing wordt vermeden. Speel je een game op 144 Hz maar gaat de framerate van de game omlaag naar 100 frames, dan past het scherm zich daar dynamisch op aan. Op deze manier wordt altijd de best mogelijke framerate gekozen, zonder dat je zelf steeds hoeft te wisselen.
Wel is de FreeSync-range in dit scherm beperkt. Met de Standard Engine optie worden games tussen de 90 en 144 Hz vloeiend getoond en met de Ultimate Engine games van 70 tot 144 Hz. Nu snap je waarom je een krachtige grafische kaart nodig hebt: een 'oude' kaart die games weergeeft met een framerate lager dan 70 Hz per seconde, levert alsnog haperingen op.

Een lampje!

Als extra heeft het scherm een lampje onderin. Je zou het kunnen vergelijken met Philips' Ambilight, waarbij de kleuren veranderen, afhankelijk van wat er op het scherm gebeurt. Opvallend genoeg gebruikt het sfeerlicht in Samsungs monitor geluidssignalen van de game, maar het gevolg is dat slechts een enkele kleur iets intensiever getoond wordt, dus heel opzienbarend is deze optie niet.

Conclusie

We kunnen de Samsung C24FG70FQU van harte aanbevelen aan iedereen met een dikke portemonnee die z'n games zo mooi mogelijk wil zien, maar voor wie 4K-resolutie nog een stap te ver is. Wel zeggen we er nogmaals bij dat je PC over een krachtige grafische kaart moet beschikken die games altijd op een hoge resolutie draait. Maar ben je al met zo'n vette grafische kaart aan het gamen, doe jezelf dan een lol en maak de beeldweergave net zo mooi. ✖

SPECS

Prijs: € 399,-
Paneel: 23,5 inch VA-paneel (1920 x 1080)
Kromming: 1800R
Helderheid: 250 cd/m2 tot 350 cd/m2
Contrastratio: 3000:1
Kijkhoek: 178°(H)/178°(V)
Verversingssnelheid: Maximaal 144 Hz (DisplayPort) of 120 Hz (HDMI)
FreeSync: Ja, DisplayPort (70 tot 144 Hz), HDMI (62 tot 120 Hz)
Aansluitingen: Displayport (1.1 of 1.2), 2x HDMI, 3,5mm-geluidsuitgang
Luidsprekers: Nee
Afmetingen met voet: 54,5 x 52,9 x 38,6 cm
Website: ww.samsung.com/nl/gamingmonitor

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Waarmee is Gabe Newell vooral bekend?
- A) Hij is de man die ons al jaren Half-Life 3 onthoudt
- B) Hij is de man die z'n six-pack zo koestert dat ie het verstopt heeft onder een enorme laag vet
- C) Hij is de man die ooit lopend vast kwam te zitten in de IJ-tunnel

2 Waar heb je in een onderzeeër behoefte aan?
- A) Poolse hoeren
- B) Torpedo's, geld en zuurstof
- C) Thuisbezorgd.nl

3 Wie is geen JRPG archetype?
- A) De flamboyante ridder
- B) De vadsige grapjes
- C) De kleine, zeer met zichzelf ingenomen Spanjaard

4 Aan het eind van de Mass Effect trilogie bestond je keuze altijd uit...?
- A) Aardbeien, Vanille of Straciatella
- B) Rood, blauw of groen
- C) Hanne, Klaasje of Marthe

5 Wat is de grootste klacht die gamers soms hebben na een VR-sessie?
- A) Hartfalen
- B) Motion sickness
- C) Tijdelijke incontinentie

6 Super Mario Run mist de .... van een échte nieuwe Mario-game.
- A) Nnnng
- B) Brrrrrr
- C) Oomph



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN SPECIAL EDITION VAN DE GAME KILLING FLOOR 2 VOOR DE PS4 + GASMASKER

PU 279 LIGT 21 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KRIJG JE TE HOREN OF SAMUEL TERECHT ZO ENTHOUSIAST WAS OVER RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
- EEN UITGEBREIDE SPECIAL N.A.V. DE INTRODUCTIE VAN DE NINTENDO SWITCH!
- BEDENKT GRADDUS ACHT NIEUWE GAMES IN EEN SPECIALE EDITIE VAN DE REGIESTOEL
- OVERNACHT TJEERD IN Z'N EENTJE IN EEN DONKER BOS
- WORDT HET 'TRIPSEIZOEN' OFFICIEEL GEOPEND MET GHOST RECON: WILDLANDS ÉN NIER: AUTOMATA
- MOGEN WE EINDELIJK HANDS-ON MET HORIZON: ZERO DAWN!!!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

KUSJE D'R OP?

De periode rond de kerstdagen heeft een vreemde uitwerking op sommige mensen. Zo wordt Ed eind december altijd een soort softe versie van zichzelf. Dan bedenkt hij zich ineens dat ie het hele jaar toch wel erg streng is geweest voor z'n redacteuren en wil hij 't plots goedmaken door aan iedereen complimentjes uit te delen. Wouter kreeg zelfs een kusje tijdens de kerstbrunch van onze uitgeverij, als het ultieme bewijs van het feit dat onze eindbaas zichzelf niet was.
Toen we dit plaatje zagen, bedachten we ineens dat er ook een foto bestaat waarop Ed zélf het slachtoffer is van een plotseling opbloeiende bromance. Het is een pic van meer dan tien jaar geleden, waarvan Ed beweert dat ie nog weleens door z'n hoofd spookt als ie zwaar getafeld heeft...



VEEL TOFHEID GEWENST IN 2017

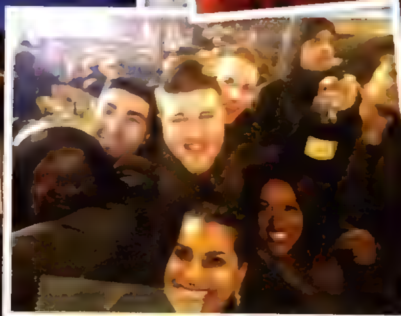
Traditiegetrouw vroegen we onze redacteuren om een foto te sturen gemaakt op de plek waar ze oud & nieuw vierden. Dat leverde dit jaar zeer gevarieerde beelden op.
De een had zich ver van familie verschanst in Zutphen, een ander (we noemen geen namen) had zich al ver voor twaalven in een coma gezopen, een derde dwaas was tijdens oudjaar nog druk bezig z'n rank te verbeteren in Hearthstone (we noemen geen namen), twee baklappen zaten in het buitenland enzovoort... Tja, de PU-redactie bestaat nu eenmaal uit zeer uiteenlopende types. Eén ding hebben ze echter gemeen: ze wensen jullie allemaal veel tofheid in 2017.

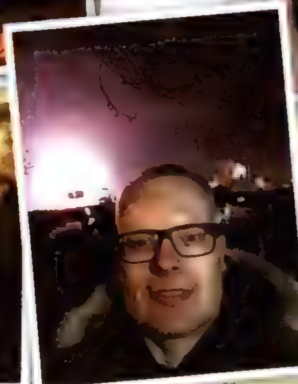
















BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

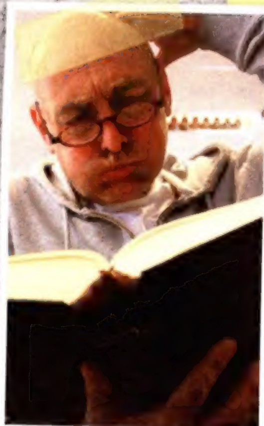




YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



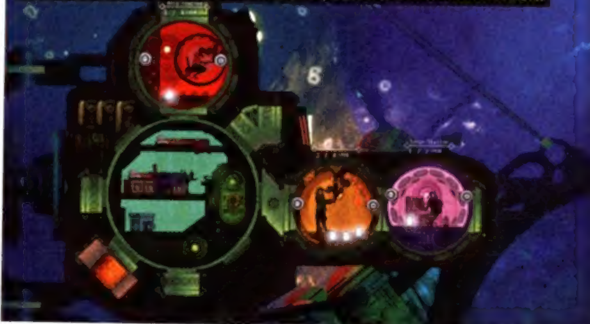
ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

Een wereldtopper in de notendop	= In een notendop betekent 'in het kort'. Een foutje dus van een schrijver in de dop ('op weg om het te worden').
Aan het eind van de dag werd de winnaar uitgereikt	= 'Winnaar' is niet het eerste woord waar ik aan dacht toen ik deze onzin las.
Hagelscherp	= Als je ziet dat dit fout is, heb je dat haarscherp gezien.
Ruzie schoppen	= Ik kan hier wel stennis over schoppen maar ik ben nou eenmaal niet iemand die snel ruzie zoekt.
Hardverdiende	= Weer zo'n 'klok en klepel gevalletje'. Bedoeld wordt 'zuurverdiende' en dat betekent 'met hard werken verdiend'.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

Ed dacht dat ie voor twee pagina's bijschriften moest maken bij het onderzeeër avontuur Diluvion, maar de game bleek bij nader inzien toch echt niet meer waard dan een enkel paginaatje. Gelukkig bestaat er dan nog altijd deze rubriek, zodat de briljante bedenksel van onze geniale eindbaas niet in de digitale prullenbak verdwijnen.



Er is een verschil tussen een duikboot en een onderzeeër: een duikboot vaart meestal aan de oppervlakte en duikt onder (bijvoorbeeld bij gevaar) en een onderzeeboot vaart in principe onder water. Je hebt ook onderduikboten, maar dat zijn de schepen waarin Joden zich tijdens WO II schuilhielden.



Mijn tante en oom, genaamd Ans en Jo, zijn beiden bioloog en gespecialiseerd in het kweken van vis. Het is ze ooit één keer gelukt om een nieuwe soort te ontwikkelen die ze zelf een naam mochten geven. Dat werd dus de AnsJovis.

MASS EFFECT IN BIJSCHRIFTEN

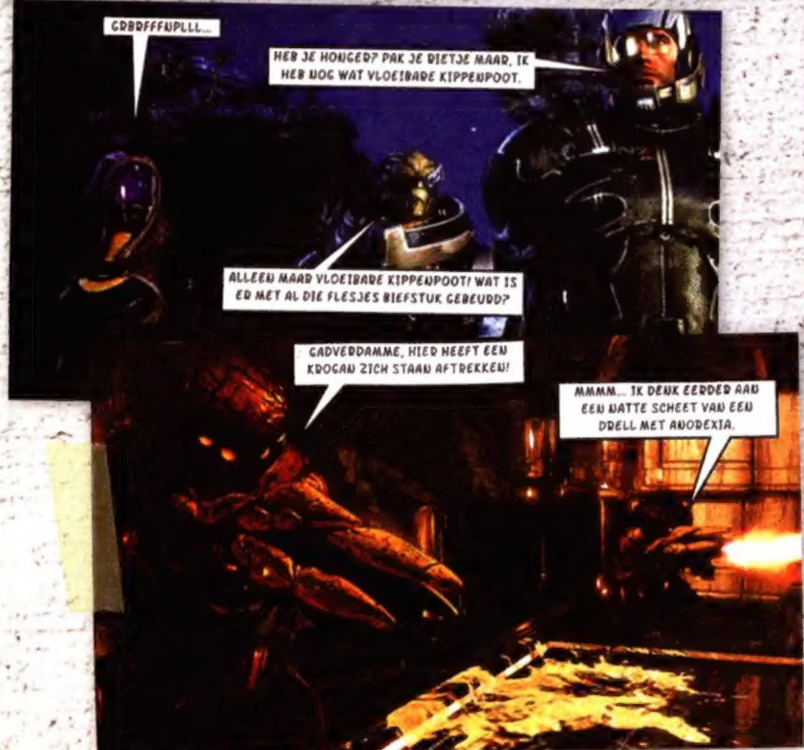
Ome Ed dook in zijn Bijschriften Doosch en vond er een paar die hij ooit bij eerdere Mass Effect games maakte.

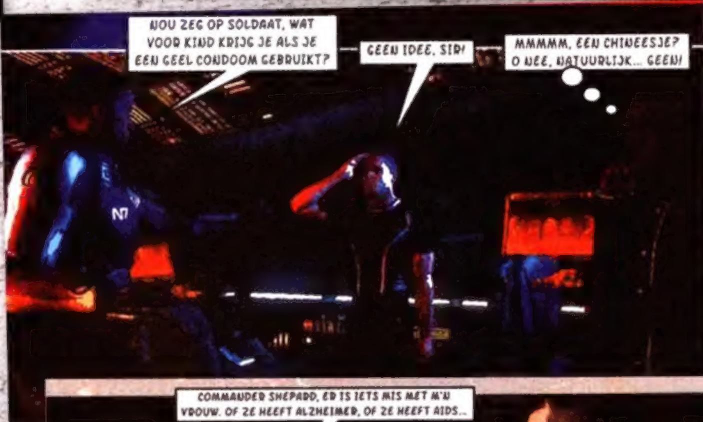


Kappers noemen dit coupe broodrooster.



In het land der blinden is de Geth koning.







Framedrop

Yordi Peters











